

F/A=1:8 HORNET 3.0 2xCD

KONKURS  
ZŁEZSZYMI

pełna wersja  
**POSER**

124 strony!!!

# CD-ACTION

Numer 08/98 (27)  
Sierpień 1998

INDEX: 334561  
ISSN: 1426-2916  
cena 13 zł 99 gr

## Piąty Element

grające demo

### Unreal

pierwszy raz 10/10 !!!

Redshift 3, 3D-Interior Designer 2

Deathtrap Dungeon, Conflict Freespace, Commandos  
Behind Enemy Lines, Final Fantasy VII, X-Files: The Game

Zapowiedzi:  
Duke Nuke'm Forever  
Mortal Kombat 4

SILVER SHARK

ISSN 1426-2916



08

9 771426 291983

139 zł



Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

44 zł



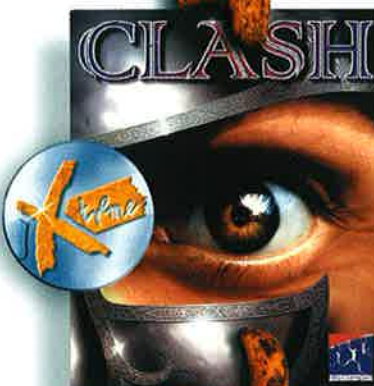
Trzy czaszki Tolteków

139 zł



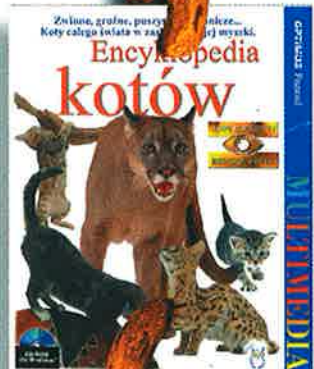
Encyklopedia Świata - Ameryka

62 zł



Clash

152 zł



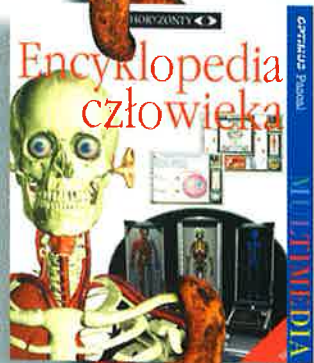
Encyklopedia Kotów

35 zł



Zagadki Lwa Leona

152 zł



Encyklopedia Człowieka

62 zł



Payuta i Bóg Lodu



**market**  
**2000**  
Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta  
**PRZYKUJE**  
Twoją uwagę!!!

**Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002**

Zamówienie i pełna informacja nic nie kosztuje!  
Infolinia czynna:  
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo,  
odbior za zaliczeniem pocztowym, realizacja  
zamówienia do 7 dni roboczych.

**Kilka hitów z naszej oferty:**

Quake II 125 zł, Final Liberation 139 zł, Carmageddon 89 zł, Zork  
Grand Inquisitor 134 zł, Hexen II 125 zł, Tomb Rider II 134 zł, Dark  
Reign 107 zł, Heavy Gear 134 zł, Star Control 130 zł, World League  
Basketball 139 zł, FIFA '98 134 zł, Panzer General 134 zł, Podwójne  
kłopoty Buda Tuckera 62 zł, Fighting Force 139 zł.

**A dla najmłodszych:**

Lasy Podpoduszańskie 98 zł, Czarownica Agata 53 zł,  
Multimedialne Ia, Ia, Ia 53 zł, Urodziny Prosiaczka 53 zł, Marzenia  
Złotej Rybki 53 zł, Tomek i Oskar 89 zł, Sekrety Króla 62 zł,  
Herkules Animowana Bajka 143 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu  
i na stronie internetowej [www.market2000.pl](http://www.market2000.pl)

### REDAKCJA

Zbigniew Bański  
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa  
z-ca redaktora naczelnego

### ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski,  
Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski,  
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej  
Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

### STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Lukasz Bonczol, Guillaume Charroux  
(Francja), Brenda Garneau (Kanada),  
Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń,  
Maciej Jakubski, Andrzej i Patryk  
Sawicki, Adam Skorupa, Radosław Walczyk.

### REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

### PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym  
Jacek Sawicki  
Grzegorz Jaszczyzsyn

### WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25  
tel. (0 71) 3437071 w. 338  
tel. (0 71) 3437071 w. 337  
tel. /fax (0 71) 3412083

e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Witold Zagrodny  
Prezes Zarządu

Jerzy Kucharz  
Wiceprezes Zarządu

Zbigniew Bański  
Dyrektor Wydawnictwa

### BIURO OBSŁUGI KLIENTA

Krzysztof Herla  
Kierownik biura  
Daniel Śniegów  
Prenumerata

### REKLAMA

Tadeusz Gramiak  
tel. 0601 783963

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

# O zeszytach, samolocie i rzeczach nierealnych.

**Jurek Poprawa:** O co właściwie chodzi z tymi zeszytami? Jakaś afera czy co? Od kilku tygodni całe tabuny podenerwowanych nastolatków zaczepiają mnie, kiedy spokojnie przechadzam się po naszym piastowskim grodzie i pytają, czy nie mógłbym sprzedać im paru zeszytów z grami komputerowymi.

**Zbyszek Bański:** No jak to! To są przecież te same zeszyty, w których ostatnio rysujesz sobie świecowymi kredkami. Nazywają się: "Kolekcja Komputerowych Gier CD-Action" (po angielsku CD-Action Computer Games Collection). Nie pamiętasz?

**Jurek:** Aha! Teraz już sobie przypominam. Dostałem je za zasługi w krzewieniu idei pokojowych w grach FPP. Ale ja wcale nie mam zamiaru sprzedawać nikomu moich sekretnych notatek i rysunków. Szczególnie niepełnoletnim.

**Zbyszek:** Bo wcale nie musisz tego robić. W każdym mieście w Polsce można kupić takie zeszyty. I nie ma najmniejszego powodu do niepokoju. Każdy sklep papierniczy albo już ma, albo niedługo będzie miał je w sprzedaży. My nimi oczywiście nie handlujemy, ale szczerze możemy wszystkim takie zeszyty polecić. Przydadzą się w szkole, bo przecież wakacje nie trwają wiecznie...

**Jurek:** Jasne. Ludkowie pytajcie w sklepach o zeszyty szkolne z logiem CD-Action, bo ja swoich nikomu nie oddam. Zanim jednak popędzicie na złamanie karku do najbliższego papierniczego, przejrzycie sobie numer czasopisma CD-Action, który szczęśliwym zrzędzeniem losu trzymacie akurat w rękach.

**Zbyszek:** Proponuję najpierw rozerwać folię na kompakcie (i tak wiem, że już to dawno zrobiliście) i czym prędzej zrobić użytek z F/A-18 Horneta 3.0. Długa nazwa, ale to przecież nie byle co - pełna wersja doskonałej, w miarę nowej gry wartej dużo więcej niż 100 zł! A co powiecie na pełną wersję Posera? A demka - prawda, że niczego sobie? No, tym razem chyba trafiliśmy w dziesiątkę z płytkami?

**Jurek:** Dobrze powiedziane, zwłaszcza, że w tym numerze pierwszy raz w historii naszego miesięcznika przyznaliśmy grze notę 10/10. To taki następny "strzał w dziesiątkę"!

**Zbyszek:** Nie byliśmy do końca zgodni i w redakcji długo toczyły się zażarte boje (bo kiedyś obiecaliśmy sobie, że dziesiątkę damy tylko grze zesłanej ludzkości w darze z niebios), ale Unreal na pewno jest grą przełomową i można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że dzięki niemu weszliśmy o dwa lata wcześniej w trzecie tysiąclecie. Tak w ogóle to inne bardzo dobre gry miały trochę pecha, że ich recenzje musiały znaleźć się obok Unreala. Przecież takie tytuły jak Commandos Behind Enemy Lines, Final Fantasy VII, Conflict Freespace, Wargames czy Deathtrap Dungeon same w sobie mogłyby być "gwoździami numeru". A tak...

**Jurek:** A tak czytelnicy znowu sami będą musieli sprawdzać, czy aby recenzenci CD-Action nie przegli swoich ocen w dół albo i w górę.

**Zbyszek:** I dobrze, że tak się dzieje, bo przecież nie jesteśmy wcale wyrocznią prawdy. Pokazujemy tylko do niej kierunek. Reszta należy do czytelników albo jak kto woli - graczy. To oni wiedzą najlepiej i głosują na gry portfelami.

**Jurek:** Amen. Święta prawda, chociaż nie należy zapominać, że nasi recenzenci to też są gracze i to gracze (jak by tu powiedzieć, żeby nie skłamać) - zawodowi.

**Zbyszek:** Cóż, żadna praca nie hańbi, jak mawiał pewien bezrobotny teoretyk od spraw zatrudnienia. Do tego po pracy należy się solidny wypoczynek. Czytelnikom doradzam intensywne wylegiwanie się na plaży lub rozluźniające marsze po górach z CD-Action w plecaku, bo to w końcu nadal wakacje.

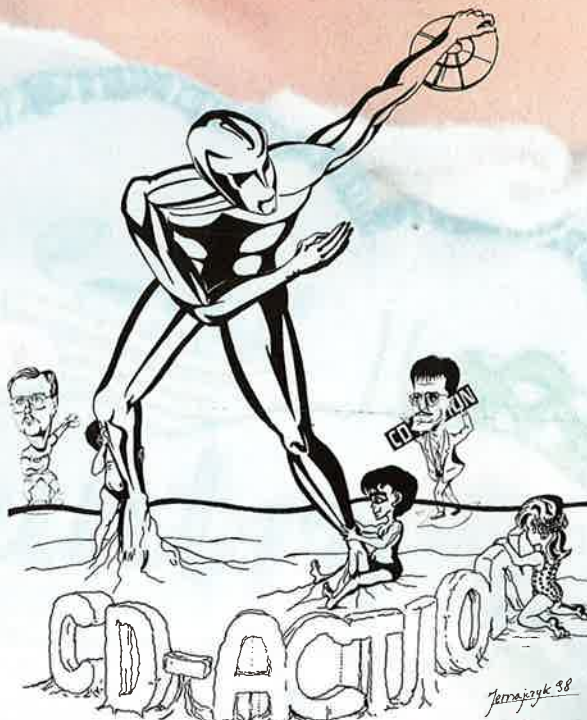
**Jurek:** Wakacje... wypłuj te słowo. Ja miałem wakacje w lipcu. W pierwszy wtorek miesiąca, od 10-tej do 13-tej, gdy w redakcji wyłączyli prąd. Ale może za rok będzie lepiej!

Przemawiali do was w wakacyjnym duchu (choć pod silną presją no i na podsluchu).

Jerzy Poprawa



Zbigniew Bański



# WARTO ZOBACZYĆ



## Unreal - str. 42

To pierwsza gra, której przyznaliśmy ocenę 10/10. I to w sumie powinno starczyć za wszelkie zachęty. Bez dwóch zdań - najlepsza gra FPP w historii gier komputerowych. Ta grafika, ten klimat... ech.



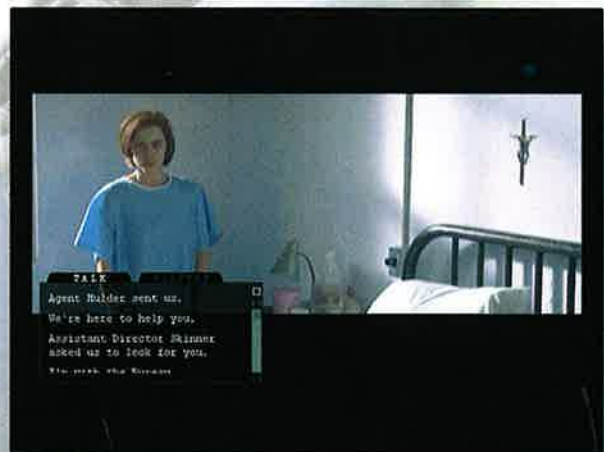
## Final Fantasy VII - str. 82

Ta gra OMAL nie otrzymała 10/10 (zabrakło jednego głosu... powiedzmy więc, że jest to 9+/10). Znakomita, także pod względem oprawy audio-wideo, produkcja RPG sprzedała się na Zachodzie w wielu milionach egzemplarzy, podbijając nie tylko fanów tego rodzaju gier. Sami zobaczcie czemu... Ostrzeżenie: ta gra uzależnia!



## Commandos. Behind Enemy Lines - str. 78

Kolejna rzecz, dla której warto zarywać kilka nocy pod rząd. Pewnie już wiecie co jest grane... Ale dla zasady: wcielamy się w komandosów z czasów II wojny światowej i mamy do wykonania mnóstwo coraz trudniejszych misji. Sama zręczność nie wystarczy, tu zwycięża ten, który potrafi myśleć... i przewidywać tok myślenia wroga. Odlot...



## X-Files. The Game - str. 60

Zawierająca się na 7 (!!!) CD interaktywna gra przygodowa powinna rzucić na kolana wszystkich fanów serialu X-Files. Marzyłeś, by razem z Foxem i Scully wyjaśniać niesamowite zagadki? No to masz okazję rozwiązać problem: gdzie się podział nasz duet wspaniałych agentów? Na pewno nie poszli do KFC!



## Conflict: Freespace - The Great War - str. 54

Recenzent niemal omdlewał z zachwytu... I nie ma w tym nic dziwnego: wrażenia z uczestnictwa w zabawie rzeczywiście są niesamowite i powinny mile zaskoczyć tych, którzy lubią symulacje lotu i walki pełne krwistych akcji...

## Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD - 6

## Programy użytkowe

RedShift 3 - 10

Revelacyjny program astronomiczny

Mission: The Pharaoh's Challenge - 12

Ocal duszę faraona

Panda Antivirus - 13

Program antywirusowy

Deine Chancen in Deutsch - 14

Nauka niemieckiego

3D Interior Designer 2 - 16

Zabaw się w architekta

Cosmopolitan Virtual Makeover - 17

Wirtualny salon kosmetyczny

Poser 2 - 18

PEŁNA WERSJA. Narysuj człowieka i...

Skipper & Skeeto cz.1 i 2 - 20

Przygodowa gra edukacyjna dla dzieci

Rayman Edutainment - 22

Program edukacyjny z bohaterem znanym z gry w roli głównej

## Gry przeglądnij

101 Airborne - 23

Strategia + symulacja żołnierzy podczas D-Day

Heroes of Might & Magic III - 24

- Restoration of Erathia

Trzecia część znakomitej strategii fantasy

Apache Havoc - 25

Symulacja dwóch najnowszych helikopterów

20.000 Leagues. The Adventure - 26

Przygodówka "zahaczająca" nieco o książkę J. Verne'a

Sid Meier's Alpha Centauri - 28

Najnowsza strategia ze "stajni" Sida Meiera

Fighter Legends: Europe 1944 - 29

Najlepsze myśliwce II wojny światowej

Dark Side of the Moon - 30

Przygodówka w formie interaktywnego filmu

Tunguska - 32

Przygodówka i... gra karate. Czy naprawdę był meteoryt tunguski?

Powerslide - 33

Samochodówka dla... kaskaderów

Jagged Alliance 2 - 34

Symulacja najemników

Mortal Kombat 4 - 36

MK w 3D!!!

Starship Troopers - 37

Nawalanka 3D na motywach znanego filmu sf

X-Com Alliance - 38

Piąta część cyklu X-Com - jako gra FPP!?

Duke Nuke'm Forever - 39

Duke powraca... na engine Unreal'a

Liath - 40

Klimatyczna przygodówka z niesamowitą grafiką

Need For Speed III: Hot Pursuit - 41

Trzecia część znakomitej gry samochodowej

## Gry recenzje

Unreal - 42

10/10 dla gry FPP - reszta jest milczeniem!

Wreckin Crew - 48

Samochodówka... ale nieco nietypowa

Starship Titanic - 50

Dla miłośników humoru i gier przygodowych

Total Annihilation The Core - 52

Contingency

Data-dysk do Total Annihilation

Tanarus - 53

On-line'owa czołgowa strzelanina

Conflict: Freespace - 54

- The Great War

Coś lepszego od serii X-Wing i Tie-Fighter!

Revenge of the Toys - 57

Pakiet zabawnych gier pod W'95

Wargames - 58

Coś pomiędzy RTSami i strategią, gra bazująca na głośnym ongiś filmie

X-files: The Game - 60

Interaktywna przygodówka na motywach X-files

Extreme Tactics - 62

Lubisz RTS - to zajrzyj...

Sensible Soccer 98 - 64

Całkiem przyzwoita piłka nożna

Spellcross - Ostatnia bitwa - 66

Strategia tkwiąca k orzeniami w X-Com i Warhammer 40.000

Panzer Commander - 68

Zręcznościowa symulacja czołgów z czasów II wojny

Deathtrap Dungeon - 70

Taki Tomb Raider w konwencji fantasy + siekanie mieczem

Ultimate Soccer Manager 98 - 72

Cool menadżer piłkarski

Fishing Fanatics - 73

Na ryby, panowie, na ryby!

Quake II - The Reckoning - 74

Pakiet misji do Quake 2

Seven Kingdoms: Ancient - 75

Adversaries

Darmowy (!) data-dysk do Seven Kingdoms

Johnny Herbert's Grand Prix - 76

Championship 1998

Symulator wyścigów samochodowych

Commandos: Behind Enemy Lines - 78

Revelacyjny symulacja komandosów z czasów II wojny

Wall Street Trader 98 - 81

Rób interesy na giełdzie!

Final Fantasy VII - 82

Niesamowita wizualnie (i nie tylko) gra RPG

Rising Lands - 86

Niekonwencjonalny RTS

Comanche Gold - 88

Kolejne wcielenie znanego symulatora lotu

## Różności

Na luzie - 89

Mnóstwo komputerowych dowcipów. Nie bierzemy odpowiedzialności za zawarte w nich treści; czytać na własne ryzyko!

Screamer Injection: The Ultimate - 91

Racing Collection

Świnka. Dwie symulacje jazdy z serii Screamer

White Label Doubles - 92

Świnka. Full Throttle & The Dig; X-Wing & Tie-Fighter; Rebel Assault 1-2; 2x Star Trek

Królestwo Chaosu - 95

Action Redaction - 98

Scena komputerowa - 102

Pomocna Dłoń - 105

Sprzęt - 106

M.in. o akceleratorach grafiki i ciekawych gadżetach

Wywiad... - 114

...z twórcami gry War Games

Starship Titanic - solucja - 117

Tipsy - 120

Prenumerata - 121

Top 20 - 122

101 Airborne	- 23
20.000 Leagues...	- 26
Alpha Centauri	- 28
Apache Havoc	- 25
Comanche Gold	- 88
Commandos: Behind Enemy Lines	- 78
Conflict: Freespace...	- 54
Dark Side of the Moon	- 30
Deathtrap Dungeon	- 70
Duke Nukem Forever	- 39
Extreme Tactics	- 62
Fighter Legends: Europe 1944	- 29
Final Fantasy 7	- 82
Fishing Fanatics	- 73
Heroes of Might & Magic 3	- 24
Jagged Alliance 2	- 34
J.H. Grand Prix Championship'98	- 76
Liath	- 40
Mortal Kombat 4	- 36
Need For Speed III: Hot Pursuit	- 41
Panzer Commander	- 68
Powerslide	- 33
Quake II Mission: The Reckoning	- 74
Revenge of the Toys	- 57
Rising Lands	- 86
Screamer Injection...	- 91
Sensible Soccer '98	- 64
Seven Kingdoms: Ancient...	- 75
Spellcross - Ostatnia bitwa	- 66
Starship Titanic	- 50, 117
Starship Troopers	- 37
Tanarus	- 53
T.A. The Core Contingency	- 52
Tunguska	- 30
Ultimate Soccer Manager 98	- 72
Unreal	- 42
Wall Street Trader 98	- 81
Wreckin Crew	- 48
Wargames	- 58
X-Com: Alliance	- 38
X-Files: The Game	- 60

JAGGED ALLIANCE

# Zawartość Cover CD

Jak zawsze informujemy, że podajemy tu mocno skrótowe opisy demek i programów. Dokładniejszych informacji szukajcie w plikach typu „read.me”, które zwykle zawarte są w katalogu z grą. Przypominamy też, że:

**Żółte tło** - oznacza grę/program w pełnej wersji.

**Zielne** - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa też bez nich.

**Czerwone** - gra działa tylko na komputerach wyposażonych w akceleratory grafiki.

## KOLEKCJA CDA - GRA NR 2

### F/A 18 Hornet 3.0

(GSC/Empire)



Złap byka za rogi!

Witamy w jednej z najlepszych symulacji odrzutowca F/A 18 Hornet. Fanom symulatorów tego tytułu nie trzeba polecać. Ale wszystkim przyda się mini-ściąga z instrukcji. Całą, oryginalną instrukcję znajdziecie na CD z grą (w formacie

Acrobat Readera), i tam właśnie odsyłam największych „maniaków”, którzy wszystko muszą wiedzieć dokładnie. Poniższy tekst ma być (i jest ;) tylko bardzo skrótowym wprowadzeniem dla osób - już, zaraz, teraz! - chcących wznieść się w powietrze i postrzelać do wrogich myśliwców. Zatem...

#### Instalacja:

Procedura instalacyjna jest nadzwyczaj prosta i sprowadza się do uruchomienia zamieszczonego na płycie programu, który poprowadzi nas krok po kroku. (Zapyta o katalog, do którego chcemy zainstalować grę, upewni się, że nie trzeba przeinstalować bibliotek DirectX itp.)

Po uruchomieniu gry naszym oczom przedstawia się obraz menu, gdzie możemy wyróżnić następujące opcje:

- Pilot; czyli wszystko, co dotyczy danych personalnych naszego dzielnego wojaka (dossier, zestrzelenia, odznaczenia, najlepsze loty oraz opcja reset pozwalająca na stworzenie nowego charakteru).

- Settings; to ustawienia wszelakiego rodzaju parametrów gry. Są to m.in.: poziom detali, stopień trudności, ustawienia dot. dźwięku i rozdzielczości oraz opcje sieciowe. Mamy też możliwość przywrócenia stanu początkowego, jeśli coś namieszamy i nie potrafimy tego „odkręcić” - za pomocą przycisku „set defaults”.

- Theater; to, jak nietrudno się domyślić, wybór teatru działań, nad którym będziemy toczyć powietrzne boje. Trening odbędziemy w bazie marynarki na Hawajach (jak pięknie odtworzono Pearl Harbour!), w Kuwejcie natomiast zaliczymy turę lotów bojowych. Możemy też pohasać po poligonie w Arizonie, niestety tylko z kumplami.

- Mission; jest to menu, w którym możemy sobie wybrać jedną z szeregu misji rozgrywających się na uprzednio obranym terytorium. Po zdecydowaniu się co do zadania, naciskamy przycisk obok migoczącego napisu Preflight i wybieramy uzbrojenie. Teraz już wystarczy tylko zabrać się za lot, czyli „fly”.

- Instant Action; tego nie trzeba nikomu tłumaczyć. Od razy rzucani jesteśmy na głęboką wodę jednej z kilku misji.

W celu szczegółowego wyboru uzbrojenia udaj się do menu Flight w notatniku po prawej stronie ekranu.

#### Start:

Stojąc na pasie, zwiększaj ciąg (Klawisz „+”) do czasu gdy silniki się rozgrzeją, a przy parametrze Thrust u dołu lewego wyświetlacza wielofunkcyjnego pojawi się 100.

A oto krótki spis najbardziej niezbędnych klawiszy:

+/-	Przepustnica
Backspace	Dopalacz
G	Podwozie
F	Klapy
H	Hak do lądowania na lotniskowcu.
1,2,3,4,5...	Widoczki (Pod czwórką znajduje się tzw. wirtualny kokpit, w którym poruszamy głową pilota za pomocą kursorów).
[	Wybór uzbrojenia powietrze/ziemia
]	Wybór uzbrojenia powietrze/powietrze
E	Lewy monitor pokazuje dane dot. silników
R	Włącza i przełącza radar powietrze/ziemia. Widok na prawym ekranie.
Q	Tryby pracy radaru. (RWS, TWS, Morski, ukształtowania terenu itp.).
Mapa	Kąty pracy radaru
Z	Ekran uszkodzeń
D	Nawigacyjny tryb lądowania, nieocenyony przy kiepskiej pogodzie i w nocy. Ponadto zabezpiecza uzbrojenie, aby ponownie je odbezpieczyć, wciśnij [ lub ]
L	Orczyk

< i >

A  
Spacja  
Del (numeryczne)  
Ins (numeryczne)  
Shift E  
M

\  
|

V

O

Najistotniejsze komendy dla skrzydłowego:

F1	Ubezpieczaj w szyku od szóstej.
F2	Włącz się do walki / zaatakuj aktualnie namierzony przeze mnie cel.
F3	Powrót do wykonywania celu misji. Po tym rozkazie twój skrzydłowy skupi się na wykonaniu zleconego wcześniej zadania i przestanie ugiąć się za innymi celami.
F4	Wracaj do bazy.

Wymagania: P-90, 8 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, CDx2

## Poser

(MetaCreations Corporation)

Poser jest programem przeznaczonym do tworzenia realistycznych obrazów sylwetek ludzkich w 3D - ale z przeznaczeniem dla ludzi, którzy nie są profesjonalistami. Wszystko co musisz zrobić, to wybranie typu sylwetki, wymodelowanie odpowiedniej pozy, dobór tekstury i mapy wypukłości - oraz włączenie renderingu. W dołączonych do programu bibliotekach znajdują się liczne gotowe przykłady, co nie oznacza, że nie można tego zrobić samemu, „od A do Z”. Spróbujcie swoich sił w Poserze - a może okaże się, że był to Wasz pierwszy krok ku zawodowi „grafik 3D”?

### Mini-instrukcja: Poser

**UWAGA:** gdy program zapyta o numer seryjny, wpisz:

**FW100REF0024401-RFZG-001**

• Jeżeli zastanawiacie się, jakbyście wyglądali w kubraczku Batmana, Supermana lub innego superfaceta, możecie w prosty sposób stworzyć sobie Poserem taką postać. Przygotowałem dla Was najprostszymi z możliwych przykładów. Samodzielnie możecie wykonać o wiele ciekawsze projekty, a jeżeli macie gdzieś zeskanowane własne zdjęcia... ooo! To jest dopiero pole do popisu!

• Najpierw wybierzcie sobie określoną postać. W menu Figure/Figure Type, zdefiniujecie typ postaci (facet, kobieta, dziecko, różne typy sylwetek, szkielet, manekin). Dodatkowo możecie określić czy mężczyzna ma wyglądać jak kulturysta, czy jak normalny facio z brzuszkiem. Poeksperymentujcie z przykładami w Figure/Figure Height.

• Nasz bohater musi mieć fajne tło, trudno przecież, żeby przęzył mięśnie z czarną kurtyną za plecami. W menu File/Import/Background Picture będziecie mogli importować przygotowany wcześniej plik.

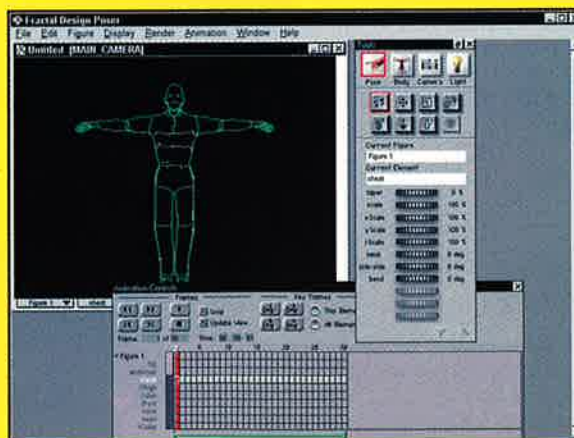
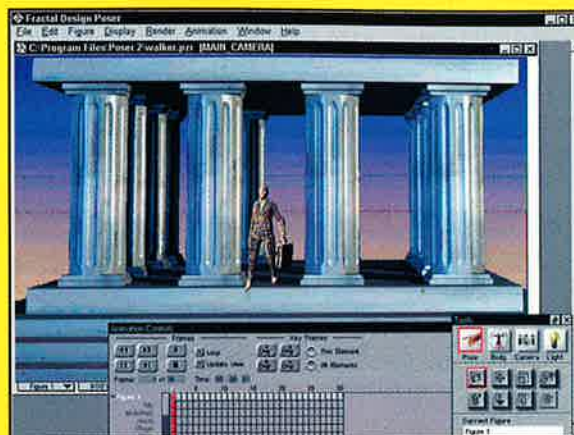
• Czas przyrzeć się herosowi. Za pomocą narzędzi w Tools ustawicie go we właściwej pozycji. Jeżeli chcielibyście zobaczyć jak będzie się prezentował znajdźcie katalog Display. Możecie wybrać z niego sześć powierzchni, dzięki którym łatwiej zauważyć błąd w ustawieniu postaci (np. za mocno przekręcone ramię).

• Najwyższa pora ubrać golasa w jakieś seksowne ubranko. W menu Render/Surface Material uaktywnicie pulpit, którym możecie wczytać wzory znajdujące się w programie. Figure pozwala jeszcze raz wybrać typ postaci Do Bump Map wczytacie pliki z rozszerzeniem \*.bum, które oznaczają strukturę skóry (np. zamiast kupy mięśni, jakieś rurki, które uwypuklają skórę). Texture Map umożliwia wczytanie właściwego ubranka.

• Garnitury, które znajdują się w programie możecie wykorzystać do stworzenia własnego kubraczka. Wśród wielu tapet, znajdziecie również skórę „zdjętą” z jakiegoś nieboraka (wczytajcie pliki z rozszerzeniem \*.tif dla Texture Map i \*.bum dla Bump Map, modyfikujemy tylko „tifu”). Macie już wzorzec, teraz wystarczy za pomocą dowolnego programu graficznego (np. Paint Shop Pro) pomalować w nowe kolorki Waszego człowieka. Pamiętajcie jednak, że jeżeli wybierzeć jako wzorzec np. dziecko, to taka tekstura będzie po prostu za mała dla nabitego faceta. Prawdopodobnie i tak kilkakrotnie będziecie musieli poprawiać wzór. Tu mała uwaga. Jeżeli plik nie chce się pod Poserem ponownie wczytać, zmieńcie mu nazwę, na pewno zadziała.

• Efekt końcowy zależy już wyłącznie od Waszej inwencji i pomysłowości. Nie zapomnijcie o ustawieniu światła.

Wymagania: Windows 95/Windows NT; 486, 20 MB RAM



## House of the Dead

(Sega)

Gra akcji utrzymana w konwencji rozgrywanego współcześnie horroru. Akcja dzieje się w ośrodku badań opanowanym przez zombie, mutanty itp. Dużo akcji, sporo krwi, niezła dawka napięcia. Demo zajmuje około 70 Mb na HDD.



Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, Windows'95, DirectX, karta muzyczna, SVGA

## Ancient Conquest

(Megamedia)

RTS rozgrywany w czasach antycznych, powiedzmy - nieco w klimatach Age of Empires. Walczymy tak z przeciwnikiem, jak i mnóstwem mitologicznych stworów (harpie, meduzy, minotaury). Grafika w 800x600x256 kolorów, dwie cywilizacje do wyboru, misje solowe i multiplayerowe (oraz dostępne demo dema... ;). tj. rolling demko z przykładowej misji). Gra zajmuje około 55 Mb na HDD.



Wymagania: P-90, 16 Mb, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX

**Spellcross****(JRC Interactive)**

Sympatyczna i nadspodziewanie dobra gra strategiczna naszych bratanków z za południowej granicy. Ludzkość (dysponująca współczesną nowoczesną bronią) kontra siły Chaosu rodem z jakiejś gry fantasy. Dodatkowo elementy menedżerskie w klimatach X-Com. Demo zajmuje jakieś 32 Mb i jest całkowicie spolszczone i chodzi także w DOS.



Wymagania: 486/100, 12 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95/DOS

**3D Stars & Stripes****(Ultimate Software)**

„Jednoreki bandyta” - czyli okazja do bezpiecznego uprawiania hazardu. Podobnie jak w np. pinballach, gra zawiera wiele ciekawostek wewnątrz zasadniczej gry. O tym i o innych rzeczach (np. sterowaniu) poczytacie w zawartym w programie helpie oraz w pliku vendor w katalogu z programem. Demko zajmuje 6 Mb.

Wymagania: 486, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95/DOS

**Army Men****(3DO Studios)**

Fajna strzelanina, skrzyżowana z RTS, wymagająca tyleż zręczności, co umiejętności dowodzenia. Dowodzisz plastikowymi żołnierzami w czasie wojny (zwróćcie uwagę na intro). Demo zajmuje ponad 100 Mb na HDD. Sterowanie - zasadniczo wystarczą kursory i myszka...



Wymagania: P-90, SVGA, karta muzyczna, 16 Mb Ram, Windows'95, DirectX.

**Knights & Merchants****(TopWare)**

Ciekawa i rozbudowana gra ekonomiczno-strategiczna, nie bez powodów wyraźnie przypominająca Settlers... W końcu robią ją ci sami ludzie! Tak naprawdę to macie tam dwa identyczne demka, różniące się tylko wstępnie zdefiniowaną rozdzielczością. Miejsce wymagane na dysku: 25 Mb.



Klawiszologia:

1-4	wybór menu (Construction, Distribution, Overview, Settings)
Spacja/Esc	anulowanie komendy/menu
H	zatrzymanie żołnierzy
A	atak
V	grupowanie żołnierzy

Wymagania: P-90, 24 Mb Ram, SVGA z 2 Mb Ram, karta muzyczna, Windows'95, DirectX

**Ares Rising****(Imagine Studios)**

Dość skomplikowany symulator walki w kosmosie. Miłośnicy gier typu X-Wing powinni być zadowoleni... Po wejściu w ekran misji i wyborze zadania kliknij na „accept”, a potem na „launch”. Demko zajmuje 33 Mb na HDD.

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95

**Echelon**

Ot, kolejny dość przyjemny, ale i dość typowy (węgierski) RTS. Trzy rasy do wyboru. Szukaj, odkryj, zniszcz. Demo startuje bezpośrednio z CD.

Wymagania: P-90, SVGA, 16 Mb Ram, karta muzyczna, Windows'95

**Fifth Element****(Kalisto)**

Doskonała gra akcji w 3D na motywach znanego filmu, ponoć równie klimatyczna jak pierwowzór. Reszta niech będzie miłą niespodzianką... Zajmuje 8 Mb Na HDD.

Wymagania: P-120, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX

**StarCraft****(Blizzard)**

Czy tu w ogóle trzeba coś wyjaśniać? Najlepszy RTS ostatnich lat, wielki hit Blizzarda! Wszystkie możliwe informacje znajdziecie w specjalnym helpie w katalogu z grą. Demo potrzebuje jakieś 30 Mb na HDD.



Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX

**SWAT 2****(Sierra)**

Klasyka dla tych, którzy kochają Police Quest i/lub symulacje żołnierzy. Tym razem wcielamy się w członka oddziału antyterrorystycznego i musimy precyzyjnie przeprowadzać (planować i dowodzić) kolejne akcje, mając pod swoją pieczę cały oddział. Duży realizm działań, spory poziom trudności - i olbrzymia grywalność!

Naciśnięcie F12 - help (więcej podpowiedzi w pliku readme w katalogu z grą). Demo zajmuje około 45 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX

**World League Soccer '98****(Silicon Dreams)**

Tak naprawdę, to są tu 3 takie same dema, przeznaczone dla różnych konfiguracji sprzętowych. Zatem gra może być wyłącznie pod akceleratory grafiki - a równie dobrze poradzi sobie na „golem” PC. Posiadaczom akceleratorów radzę poeksperymentować z wyborem wersji, ponieważ - jak się okazuje - niektóre karty akceleracji jakoś się z tym demem (w wersji akcelеровanej) nie lubią... Demo odpala się dość długo - uzbrojcie się w cierpliwość. Gdy pojawi się moneta, którą losujemy strony boiska - naciśnijcie klawisz „0” (zero). W demku macie dostęp do jednej połowy meczu pomiędzy Brazylią i Szkocją. Zajmuje jakieś 20 Mb na HDD.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, SVGA, karta muzyczna, ew. akcelerator grafiki.

**Xenocracy****(Simis)**

Powalcz w kosmosie - albo w symulator lotu, albo w typową, ale bardzo ładnie zrobioną grę zręcznościową (polecam pierwszą możliwość). Demo zawiera 1 level ( eskortujesz konwój statków). Potrzeba 36 Mb na HDD. Cała klawiszologia - w pliku readme. Tutaj wersja (bardzo) skrócona. Można też sterować myszą i joyem.

Klawiszologia:

Esc	bye!
Pause	pauza
H	help!
B	briefing screen
+/-	regulacja szybkości
Backspace	gaz do dechy
\	ognia
J	namierzamy najbliższego wroga
F4-F12	ujęcia kamer
0-9	(klawisze numeryczne) - różne widoki

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, SVGA, karta muzyczna, ew. akcelerator grafiki.



**Microsoft Golf 1998 Edition***(Microsoft)*

Prosta w obsłudze, ale swoją drogą rozbudowana symulacja gry w golfa o bardzo starannej grafice i realistycznych reakcjach piłki i graczy. Demo zajmuje 34 Mb. Jeśli masz kłopoty z grą i/lub obsługą - patrz plik readme w katalogu z programem.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

**Kuba***(PME, Inc.)*

Dość prosta, ale wciągająca gra logiczna, przypominająca nieco japońskie „go”. Gdy zaczniesz grać, okaże się, że zadanie wcale nie jest takie proste, jak na to wygląda. Informacje o zasadach gry znajdziesz w helpie w samej grze. Demo zajmuje jakieś 26 Mb.

Wymagania: 486, 8mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95.

**GEX: Enter the Gecko***(Crystal Dynamics)*

Bardzo fajna i prześmieszna zręcznościówka 3D z zabawną jaszczurką w roli głównej (pamiętacie okładkę z poprzedniego numeru?...!). Warto wspomnieć o parodiach rozmaitych gier i filmów (Bond, Wejście smoka, Star Wars), których motywy się tu przewijają. Obsługa itp. - wszystko jest we wbudowanym w Gecko helpie. Demko potrzebuje 10 Mb na HDD.



Wymagania: P133, 16MB, Win95, DirectX, akcelerator grafiki.

**Air Hockey***(PME, Inc)*

Taka w sumie prościutka - symboliczny hokej typu „one to one” - ale ma w sobie COŚ. Takie gry pamiętam z dawnych salonów gier... jeszcze tych z końca lat 70-tych. Miło wspominać... Help itp. - wszystko wbudowane w grę. Demo zajmuje 10 Mb.

Wymagania: 486, 8 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95.

**BHunter***(InterActiVision)*

Świat przyszłości - wyścigi latających samochodów. Teoretycznie, bo te wyścigi są o życie... Jesteś łowcą nagród i musisz „upolować” podejrzanego o zbrodnię. Autorzy zastrzegają się, że demo (startujące bezpośrednio z CD) jest bardzo wczesne, więc gra powinna wyglądać dużo lepiej niż to, co macie przed oczyma.

Wymagania: P133, 16MB, Win95/98, DirectX5, ew. akcelerator.

**S.C.A.R.S.***(Ubi Sott)*

S.C.A.R.S. (Super Computer Animal Racing Simulation) to znakomicie wyglądająca kombinacja zręcznościówki i nawalanki z realistycznym symulatorem wyścigów. Przygotujcie się na NAPRAWDĘ silne wrażenia!!! Tzn. ci, którzy mają dopalacze grafiki... Demko potrzebuje 15 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Kursory:

- góra - gaz
- dół - zwalniamy
- lewy/prawy - wiadomo
- Spacja - hamulec ręczny
- a - światła on/off
- s - zmiana broni
- d - skok
- f - ognia
- v - zmiana trybu kamery



Wymagania: P-166, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, akcelerator grafiki.

**Programy**

- CAD-3D V2.3 - do tworzenia grafiki 3D
- DZIENNIK - komputerowy... dziennik szkolny!
- DIRECTX 5.2 - po prostu zainstaluj!
- **POSER 1.0.1 - PEŁNA WERSJA** - patrz początek tego tekstu
- DESKTOP NOTES2 - podręczny notatnik

**SHAREWARE**

- MARS - prosta (polska) gra zręcznościowa
- WARCABY - no... warcaby. Czy trzeba coś tłumaczyć?
- GETRIGHT V3.2 - wspaniała rzecz dla tych, którzy ściągają soft z Internetu. Pozwala wznowić przerwana transmisję, od miejsca w którym nastąpiła przerwa!
- WINDOWS COMMANDER 3.51 - nowa wersja doskonale znanego wszystkim programu

**EXTRAS**

- BONUS 1 - Bajerki do Windows'95: kursory, ikony, coś dla hackerów, tapety, screen-savery, fajne programy (emulator 3Dfx!!!), coś do śmiechu itp. Ponad 26 Mb. Spakowane WinZipem.
- BONUS 2 - Raj dla gracza: edytory, save'y, tipsy, trainery, patche, dodatkowe levele do gier itp. PONAD 60 MB!!!
- QUAKE & DUKE NUKEM - Mnóstwo bajerów: edytory, levele, booty, MIDI-muzyczki itp. dla fanów Quake 1 i 2 oraz Duke'a. Coś około 30 Mb.
- SCENA KOMPUTEROWA - Najnowsze parties, modki czytelników CDA, magi, ZX-Scena (!), emulator ZX Spectrum itp. Prawie 48 Mb.
- DIABLO 2 - Sporej długości film pokazujący to, co będzie w drugiej części gry.

**Indeks dem**

3D Stars & Strippes	Microsoft Golf 1998 Edition
Air Hockey	S.C.A.R.S.
Ancient Conquest	Spellcross
Ares Rising	SWAT 2
Army Men	World League Soccer '98
BHunter	Xenocracy
<b>F/A-18 HORNET</b>	
<b>PEŁNA WERSJA</b>	
Fifth Element	
GEX: Enter the Gecko	
House of the Dead	
Knights & Merchants	
Kuba	

# RedShift 3

Nowe wcielenie mistrza

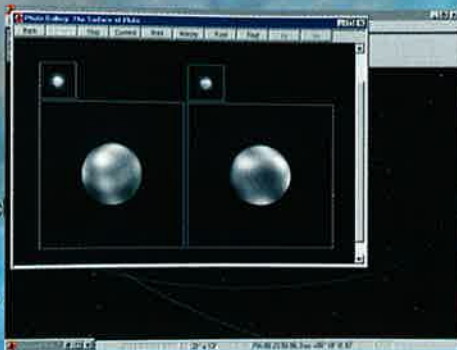
Programy astronomiczne, które trafiają do naszej redakcji, mają to do siebie, że pojawiają się łalami. Albo jest ich sporo - albo wcale. Poprzednia „fala” rozpoczęła się jesienią 1997 roku. Wtedy to miałem przyjemność (w październikowym CDA) recenzować znakomitą i będącą klasą dla siebie produkcję o nazwie RedShift 2. Wszystkie późniejsze dzieła co najwyżej mogły mu dorównać w tym czy innym aspekcie, ale żadne nie miało szansy by - jako całość - przewyższyć to, co oferowała aplikacja Marisa. Wszystko wskazuje, że w tym roku historia się powtórzy. Raz, że mamy w zapasie całkiem sporą ilość programów dla zakochanych w muzeum Uranii (będziemy je sukcesywnie prezentować na naszych łamach). Dwa, że znów zapowiada się era dominacji RedShifta. Tyle tylko, że opatrzonego numerem 3...

JERZY POPRAWA

**T**ak tak, to już trzecia wersja tego cudenka. No cóż, czas płynie, a w astronomii dzieje się sporo ciekawych rzeczy - poprzednia edycja

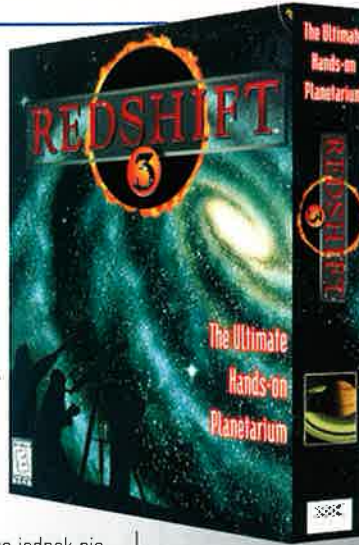
RedShift się nam odrobinę zdezaktualizowała, no a rosnąca moc obliczeniowa komputerów sprawia, że dziś można pokazać więcej, lepiej i szybciej niż rok temu. Czy RedShift 3 również stanie się wzorcem, wedle którego będziemy oceniać wszystkie inne programy astronomiczne? Trudno bawić się w proroka - ale moim zdaniem odpowiedź brzmi: tak! Zresztą zobaczcie sami...

RedShift 3 przeznaczony jest raczej dla nieco bardziej zaawansowanych fanów obserwacji nocnego nieba (co nie



oznacza, że początkujący mają go omijać z daleka). Ostrzegam więc mało zaawansowanych, że choć znajdą tu sporo dla siebie, to mogą poczuć się przytłoczeni tym, co zobaczą na ekranie. Radzę jednak nie zniechęcać się - pozornie - skomplikowanym system obsługi i mnóstwem fachowych, encyklopedycznych informacji. Nie taki diabeł straszny, jak go malują, zaś czas poświęcony na zaznajomienie się z blisko 100-stronicową (!) instrukcją obsługi, jak i z samym programem na pewno szybko zapoczątkuje i wnet ulegniecie zaurzuceniu RedShiftem i jego możliwościami.

Ponieważ większości czytelników astronomia kojarzy się głównie z patrzeniem na niebo przez lunetę (teleskop, lornetkę), to naszą wędrowkę po RedShift 3 zaczniemy właśnie od tego miejsca. Program umożliwi nam obserwację nieba w dowolnie wybranym czasie i z dowolnie wybranego miejsca na Ziemi (jest i Wrocław). Dzięki rozbudowanemu systemowi filtrów możemy ustalić co chcemy widzieć na niebosklenie. Powiedzmy, że pragniemy popatrzeć tylko na gwiazdy. Nic prostszego. Ale to nie koniec - gwiazd jest mnóstwo. Zatem możemy ustalić np. minimalną i maksymalną jasność widocznych w danej chwili gwiazd (tak względną, jak i bezwzględną), czy nawet ich typ spektralny (naturalnie nie ma problemu z łączeniem kilku zdefiniowanych parametrów - np. chcemy widzieć tylko gwiazdy, które na

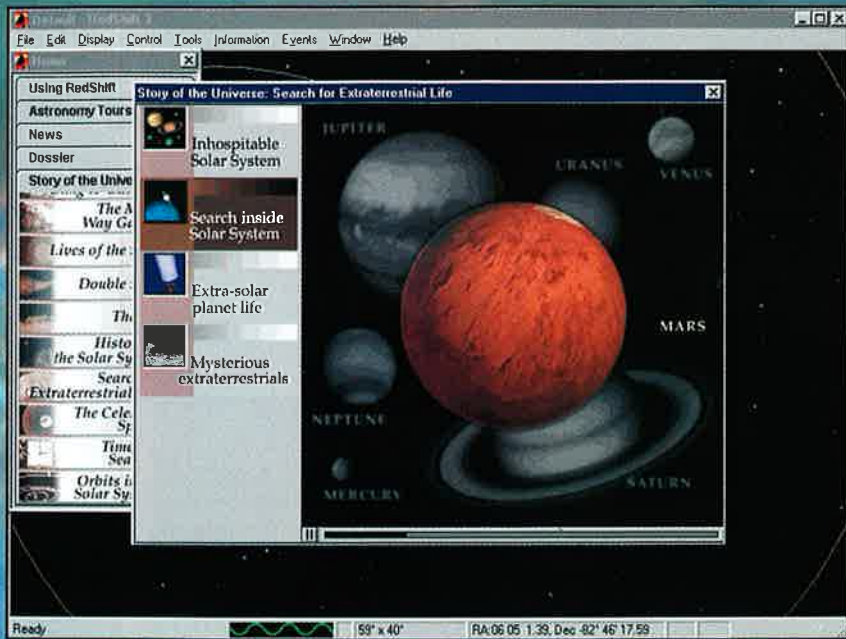


naszym niebie są jaśniejsze od 1 magnitudo - typ spektralny A). Na życzenie program połączy gwiazdy w konstelacje, zaś same gwiazdy są opisane wedle kilku

różnych katalogów gwiazdnych (do wyboru, do koloru). A oprócz tych ciał niebieskich jest jeszcze wiele innych obiektów do obserwacji - planety i ich księżyce, komety, asteroidy, statki kosmiczne i satelity, czy obiekty głębokiego kosmosu (galaktyki, mgławice, gromady gwiazdne etc). W sumie (czapki z głów!) w programie skatalogowano MILION (!) obiektów!!! W dowolnej chwili możemy zasięgnąć informacji o dowolnym z nich. Wystarczy kliknąć na wybranym ciele niebieskim. Dodajmy tu, że możemy też regulować ilość otrzymanej informacji, tj. jeśli mało nam tego, co autorzy programu uznali za ilość wiedzy wystarczającą na początek, to RedShift może bez problemu dostarczyć dużo więcej danych na dany temat. Możemy też np. centrować mapę na wybranym obiekcie itp. Tu odsyłam was do instrukcji, bo opcji jest bez liku i szkoda miejsca na omawianie każdej z nich.

Ale mimo to warto wspomnieć o dziale Sky Diary. Nie dość, że pokazuje nam on dokładny widok nieba w wybranym miejscu i czasie (z dokładnością do minuty), to dodatkowo informuje o ciekawszych zjawiskach astronomicznych, które będą miały miejsce w najbliższym czasie, ilustrując to serią rysunków i przystępnym choć krótkawym wykładem. Do tego „od ręki” może np. pokazać wędrowkę wybranego ciała niebieskiego przez gwiazdozbiory, podając przy okazji jego wielkość gwiazdową, dokładną lokalizację, aktualną odległość od Ziemi itp. Sky Diary ucieszy więc każdego fana astronomii, niezależnie od stopnia zaawansowania.

Podobnie zresztą jak parę innych możliwości programu - np. galeria fotograficzna, z masą naprawdę ciekawych zdjęć prosto z archiwów NASA, naturalnie posegregowanych na odpowiednie kategorie. Jeśli więc ciekawi Cię jak wygląda powierzchnia Plutona - w parę sekund bez kłopotów znajdziesz odpowiedni fotos. Skoro o szukaniu mowa - opcja „find” umożliwi błyskawiczne odszukanie tego, czego właśnie potrzebujemy, niezależnie, czy interesuje nas tekst, film czy zdjęcie. Polecam też zajrzenie





ciekawych filmów i masa danych powinny w pełni zaspokoić twą ciekawość. Tu również TRZEBA zajrzeć...

Wspomniałem już, że obsługa RedShift 3 nie należy do najprostszych. To prawda - ale jest to efekt ogromnych możliwości tego programu, a nie

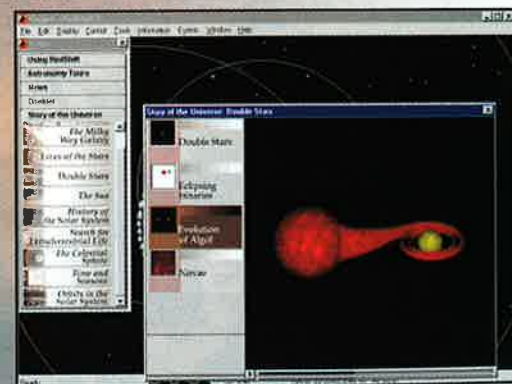
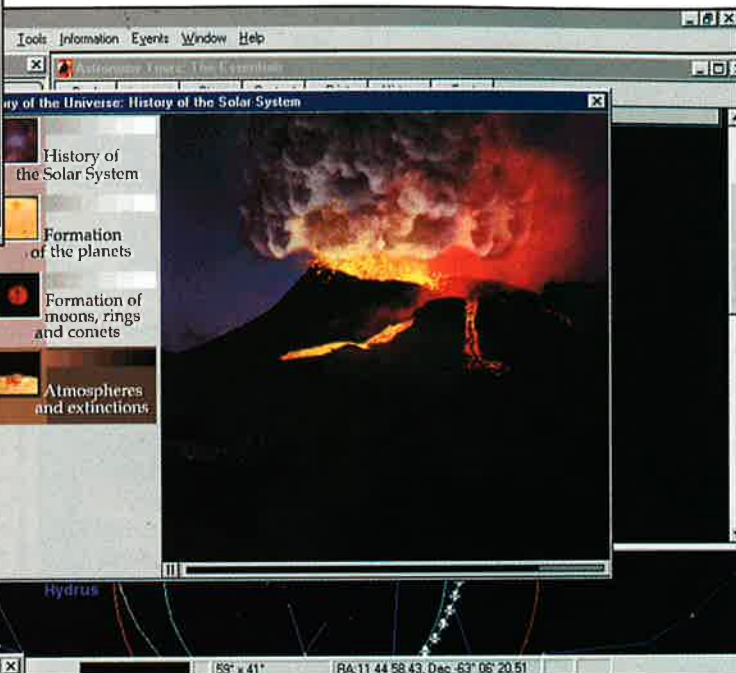
dość skrupulatnych poszukiwań. Na pewno nie jest to usterka, która w znaczącym stopniu wpływa na ocenę RedShift 3 jako niewątpliwie imponującej całości. Wprawdzie marzy mi się spolszczenie tego znakomitego produktu - bariera językowa może być zaporą nie do przebycia dla tych, którzy nie znają angielskiego - ale to

do działu „Record Breakers”. Interesuje Cię, jaka gwiazda jest największa, najjaśniejsza, najbliższa Ziemi, najstarsza? Nie wiesz, który księżyc w Układzie Słonecznym jest najmniejszy? Tam znajdziesz odpowiedzi na te (i wiele innych) pytań. Taka „kosmiczna księga Guinnessa” - nieważne jak bardzo znasz się na astronomii, i tak znajdziesz tam coś, co Cię zainteresuje. A jeśli żądasz bardziej usystematyzowanych informacji - proszę bardzo. Wręcz na zamówienie autorzy stworzyli dziko rozbudowany słownik astronomiczny (zaktualizowany w stosunku do tego, co było w RS2), w którym dzięki hipertekstowi możesz poruszać się po działach tematycznych z szybkością bliską II prędkości kosmicznej. Ponadto program - po podłączeniu do Internetu - może aktualizować zawartą w sobie treść, co w momencie gdy niemal co dzień słyszymy o jakimś nowym odkryciu, ma swoje wymierne znaczenie.

Cóż jeszcze dobrego można powiedzieć o tym programie? Popatrzcie na „Astronomy Tours”. Potężny, olśniewający dział, dzięki któremu zwiedzamy cały znany nauce kosmos, ze szczególnym uwzględnieniem Układu Słonecznego. Jeśli marzysz o podróży na Marsa, przelocie przez pierścienie

Saturna; jeśli chcesz odtworzyć trasę lotu jednej z sond bezzałogowych, dowiedzieć się wielu rzeczy o wybranej planecie, gwiazdzie, czy innym obiekcie kosmicznym, obejrzeć całkowite zaćmienie Słońca - tu znajdziesz wszystko. Filmy, sekwencje animowane, zdjęcia, plansze, staranne renderingi, informacje (w tym także wygłaszane przez lektora). Polecam! Z kolei dział „Story of Universe” zapozna Cię z historią naszego

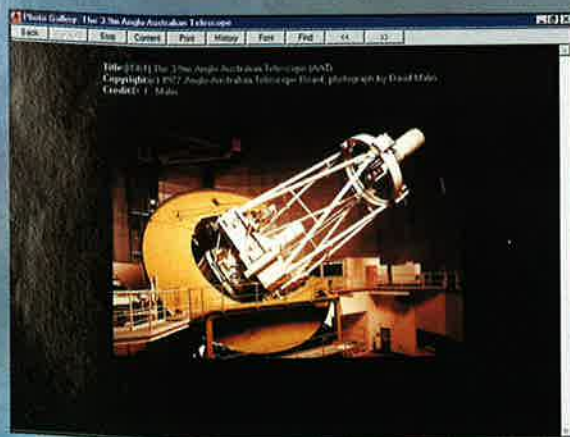
Wszechświata i wieloma ciekawymi zjawiskami zachodzącymi w kosmosie. Chcesz zobaczyć jak funkcjonuje układ podwójny gwiazd albo ewolucję Układu Słonecznego; chcesz dowiedzieć się jak przebiega „życie” gwiazd? A może interesuje Cię poszukiwanie życia pozaziemskiego (łącznie ze słynną historią meteoru odnanzonego na Antarkydzie, który ponoć pochodzi z Marsa i zawiera elementy materii organicznej)? Kilkadziesiąt



już „działka” dla ewentualnego polskiego dystrybutora RedShift 3. (Mam wielką nadzieję, że ktoś pokusi się o sprowadzenie go do Polski... i zlokalizowanie.) Nawiasem mówiąc, zakup RS3 (na Zachodzie) owocuje paroma milymi prezentami od firmy go sprzedającej (nie powiem jakimi, by nie robić wam apetytu). Miejmy nadzieję, że będzie to obowiązywało także w naszym kraju...

wynik indolencji jego twórców czy niedopracowania interfejsu. Rozbudowana instrukcja i dostępny w aplikacji help powinny jednak sprawić, że szybko poczujecie się „jak w domu”. Wydaje mi się, że godzina - dwie w pełni powinny Wam wystarczyć, by opanować obsługę RedShifta 3 w takim stopniu, by praca z nim była przyjemnością. Gdybym zaś miał szukać wad... No nie wiem, czy jest w tym momencie sens szukania dziury w całym, gdyż program jest po prostu doskonały... Powiedzmy, że byłoby fajnie(j), gdyby dostępne w galerii zdjęcia miały większą rozdzielczość. Wprawdzie można je powiększyć, ale nawet przy maksymalnym „zoomie” zajmują one jakieś 25-30% ekranu, przez co jednak tracą nieco na czytelności i efektywności. Ale to jedyna wada, jaką znalazłem mimo

Mogę powiedzieć jedno: ten program jest w obecnej chwili bezkonkurencyjny. Nie wyobrażam sobie, by ktokolwiek mógł stworzyć (przynajmniej w ciągu najbliższego roku) coś większego i efektywniejszego wizualnie od RedShift 3. Program ten to „jazda obowiązkowa” dla tych wszystkich, u których słowo „astronomia” wywołuje żywsze bicie serca. I mimo stosunkowo wysokiej ceny (na Zachodzie rzędu 50\$) powiem jedno: warto go mieć!!! Co tam warto - TRZEBA!



<b>Producent:</b> Maris/Piranha Interactive	
<b>Wymagania:</b> P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, CDx4, Win'95	<b>Dystrybutor:</b> Piranha tel. (001) 602 491-0500
<b>Internet:</b> <a href="http://www.piranhainteractive.com">http://www.piranhainteractive.com</a>	
<b>INFO</b>	

# Mission: The Pharaoh's Challenge

## Ratujcie mumię!

Kiedy byłem jeszcze zupełnie małą dziewczynką, lubiłem zaglądać do Muzeum Wojska Polskiego, gdzie zgromadzone ogromne ilości narzędzi, przy pomocy których jedni Niemcy lubią robić kuku drugim. Podziwiałem nieskończoną niemal pomysłowość w ich wymyślaniu i wytwarzaniu. Choć w dobie triumfu wiadomych wartości niebezpiecznie proponować takie rzeczy, oznajmiam, że chętnie bym sobie obejrzał muzeum, w którym zgromadzone by najróżniejsze przedmioty, jakimi jedni drugim robią dobrze - podejrzewam, że byłoby jednak znacznie uboższe.

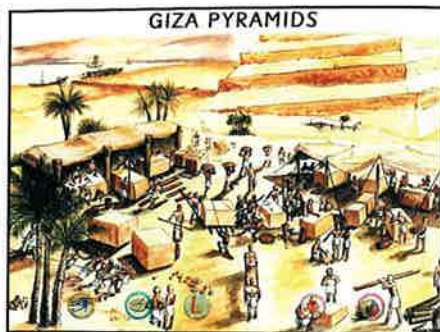
ANDRZEJ SAWICKI

# W

owym MWP widziałem ciekawy eksponat - buławopistolet (a może pistobuławę?), czyli coś, co

miało łączyć w sobie zalety buławy i pistoletu - kiedy znużyło się jakimś hetmanowi wytłukiwanie komuś mózgu przez uszy, mógł mu strzelić np. w brzuszek. Jak to bywa, kiedy dwa umieścimy w jednym, ani ta buława nie była zbyt dobra (bo waląc w kufę trzeba było uważać, by nagle nie wypaliła tam, gdzie - jej Bohu! - nie trzeba), ani pistolet nie budził zaufania (bo lubił się zacinać).

Wszystko to mi się przypomniało, kiedy w moje ręce trafił program Mission: Pharaoh's Challenge. Jest to dzieło firmy ANGLIA, która specjalizuje



się w programach edukacyjnych. Program pomyślano tak, by jego użytkownik podczas zabawy dowiadywał się wielu rzeczy użytecznych, a wcześniej mu nieznanych. Zamyśl ogromnie ambitny - gorzej niestety z wykonaniem. Na samym początku po uruchomieniu programu jawi nam się widmo jakiegoś faraona, który upewniwszy się, że nie jesteście złodziejem grobów,

proponuje nam robótkę. Żaden z faraonów nie umiał sobie wyobrazić podróży w zaświaty bez paru ton złota, co naturalnie kusilo złodziei i rabusiów - i bardzo niewiele grobowców przetrwało do naszych czasów w stanie nietkniętym. (Z faraonów ustrzegł się przed złodziejami tylko jeden - Tutenchamon. Prawda, że do dziś nie odnaleziono komory grzebalnej w najstarszej piramidzie, ale gotów jestem postawić garść dolarów, przeciwko garści orzechów, że i ją splądrowano.) Widmo naszego faraona wyznaje nam, że nie dopełniono pewnych obrzędów i zapomniano mu włożyć do grobu siedem przedmiotów, bez których biedaczysko nie ma co marzyć o odejściu na

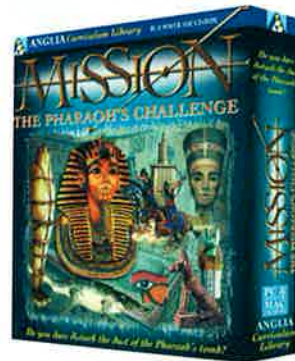
zaświatową emeryturę. Musimy je odnaleźć i dostarczyć na miejsce, a wszystko wróci do normy.

Wkraczamy więc do grobowca. Możemy teraz wybrać dwie opcje: - badać historię Egiptu, korzystając ze swego kalendarium, albo używając Przewodnika (rodowitego Egipcjanina), dowiedzieć się czegoś o

życiu w starożytnym Egipcie. Kalendarium jest jakby ilustrowanym wykładem historii - klikając kursorem na rozmaitych tabliczkach, obrazujących pewne hasła, otrzymujemy zwięźle podane informacje dotyczące np. zjednoczenia Górnego i Dolnego Egiptu, najazdu Hyksosów, wpływu Greków na kulturę Egiptu, rządów Arabów i tak dalej. Wszystko to ilustrowane jest

mapkami, rysunkami i dostarcza nam mnóstwa informacji o starożytnym Egipcie. Dowiedzieć się też można sporo i o dziejach późniejszych - aż po czasy współczesne. Na żądanie otrzymujemy wydruk określonego hasła czy tematu.

Życie Egipcjan poznajemy wybierając pierwiej jednego Przewodnika - może nim być kapłan, wojownik, jeniec wojenny, skryba - a nawet faraon, jakby kto pytał. Każdy z wybranych przewodników ożywa na naszych oczach i zaprasza do zwiedzania swojego domu i miejsc, w których przebiegało jego życie. Możemy wypytywać ich o obyczaje, znajdowane przedmioty czy budowle. Jeśli przypadkiem zobaczymy któryś z przedmiotów potrzebnych faraonowi, musimy tylko jeszcze rozwiązać odpowiednią łamigłówkę i przedmiot jest nasz! „Puzzle” bywają różne - układanki, piramidki i tym podobne. Oczywiście musimy tu wracać przynajmniej parę razy - królewskiego berła nie znajdziemy na pewno w chacie wieśniaka, a wrzeczona nie zobaczymy w pałacu wielmoży czy w koszarach. W sumie uzyskamy sporą



wiedzę o starożytnych - i o to chyba chodziło twórcom programu. Dlaczego więc narzekam?

Po pierwsze - program nie posiada opcji wyświetlania tekstu - co powoduje, że np. polski odbiorca może się doń zniechęcić. Nawet ci, co posiadli język Szekspira w stopniu wybitnym, niekoniecznie zechcą się wysilać by zbadać tajemnice mrocznych grobowców. Ci zaś, których znajomość angielskiego jest świetna inaczej, niech nawet nie zaczynają - szczególnie, jeśli zdarzy im się to co mnie (a nie zdarzyło mi się to jeszcze nigdy przedtem, w żadnym innym programie) - pokielbasia się konfiguracja i po kilkunastu minutach zamiast syntezować mowę, coś w głośnikach zakwakało okropnie. Musiałem program instalować jeszcze raz... i znów się „pożajączkowało”.

Znacznie poważniejszą wadą jest to, że zabawa jest dość problematyczna - w sumie już po kilkunastu minutach zacząłem się nudzić. Może to i dobre dla Angoli, którzy, jak wiadomo, potrafią się emocjonować podglądaniem ptaków (bird watching), ale mnie nie rusza. Animacje są nad wyraz statyczne (w stylu epoki, to prawda, ale co z tego?) i równie emocjonujące jak wyścigi ślimaków. W rezultacie ani zabawy (a miała to być gra!), ani nauki - bo niewiele zrozumiemy z objaśnień po angielsku. Ktoś powie - no dobrze, choć języka się nauczę. Owszem, ale są lepsze programy edukacyjne, i jeśli ktoś ma wydać pieniądze, niechże wydaje je sensownie.

	<b>Producent:</b> Anglia Multimedia
	<b>Wymagania:</b> 486DX/66MHz, 8MB, SB, CD-ROMx2, Win, vga
<b>Internet:</b> <a href="http://www.anglia.co.uk">http://www.anglia.co.uk</a>	

# 24h-365d Antivirus Insurance

Kacik złamanych serc

Drogie CD Action!

Jestem wierna swojemu komputerowi od kilku lat. Koleżanki co parę miesięcy zmieniają karty graficzne, procesory, a nawet płyty główne, i mówią, że jestem zafobana i nie znam życia, ale mój Felus (tak ma na imię) jest taki śliczny, że nie wyobrażam sobie dotyknięcia innej klawiatury, patrzenia w inny monitor czy klikania obcą myszką. Po prostu byliśmy nierozłączni, pielęgnowałam Felusia, nacierałam go codziennie płynem antystatycznym, polekowałam obudowę, instalowałam dla niego różne gry i programy użytkowe. Moja mama krzywiła się, że spędzam z nim całe dni, często zostając nawet na noc, ale ona niczego nie rozumie (jak zwykle). Byłam taka szczęśliwa... W zeszłym tygodniu wszystko się zmieniło. Wracałam ze szkoły i jak zwykle pobiegłam czym prędzej do Felusia. Wcisnęłam włącznik i od razu tknęło mnie złe przeczucie. Nie mogłam znaleźć naszych sekretnych plików i ulubionych gier, a na monitorze zaczęły pojawiać się jakieś paskudztwa. Po chwili wszystko było już jasne - Felus złapał wirusa! A ja tak mu ufalam. Czuję się teraz oszukana, pomżona i nie mogę spojrzeć w oczy koleżankom. W którym miejscu popełniłam błąd? Pomóżcie!

Zrozcaczona Agatka

DR JAN JANKOWSKI

Droga Agatka

Nie jesteś jedyną dziewczyną, której przydarzyła się podobna historia. Twoje koleżanki pewnie nieraz miały do czynienia z wirusami (przy częstych zmianach systemów to bardzo prawdopodobne), tylko milczą o tym, ponieważ społeczeństwo wciąż jeszcze uważa ten temat za wstydlivy. Przede wszystkim nie możesz teraz zamknąć się w sobie i odizolować całkowicie od otoczenia (popadniesz w depresję, zaczniesz oglądać telewizję albo, o zgrozo!, czytać pisma dla nastolatek); przeciwnie - powinnaś pomyśleć o dobrym zabezpieczeniu dla Felusia i kontynuować słodką zabawę z komputerem. Musisz wiedzieć, że niemal wszystkie infekcje są w przypadku komputerów uleczalne (niestety maszyna przeważnie traci w wyniku kuracji pamięć), a co ważniejsze - można im skutecznie zapobiegać. Z osobistej praktyki polecam Ci znakomity preparat o nazwie Panda Antivirus, który jest dostępny bez recepty w różnych wariantach. Producenci leku zapewniają Ci dwudziestoczterogodzinną ochronę przed wszelkiego rodzaju mikrobami przez trzysta sześćdziesiąt pięć dni w roku. Oczywiście, specyfików tego rodzaju jest mnóstwo, jednak Panda różni się od nich przede wszystkim tym, że wraz z lekarstwem otrzymujesz prawo do bezpłatnych konsultacji o każdej porze dnia i nocy, okresowych aktualizacji receptury (firma może Ci przysłać uaktualnienia na dyskietkach, CD-ROMach lub za

pośrednictwem Internetu), a także gwarancję pomocy w przypadku wykrycia infekcji odmianą wirusa nie przewidzianą w recepturze.

Sam preparat Pandy działa w dwojaki sposób: po pierwsze jako szczepionka krąży nieustannie w krwioobiegach komputera, śledząc wszelkie niepokojące procesy, i w razie potrzeby alarmuje centralny układ nerwowy i Ciebie o zakażeniu. Po drugie może być stosowany jako środek leczniczy lub profilaktyczny w dowolnej chwili - przeszukuje wówczas dokładnie cały system i wylapuje zagnieżdżone w jego zakamarkach insekty (po czym bezlitośnie je niszczy). Skuteczność leku docenili fachowcy z największych klinik profilaktyki antywirusowej w Ameryce i Europie, przyznając Pandzie certyfikat NCSA i Secure Computing. Obecnie jest to jeden z najchętniej kupowanych i najszerzej

dostępnych na świecie środków skutecznie zwalczających epidemię.

Ale, ale... Nie chciałbym zagłębiać się tutaj w szczegóły techniczne, najważniejsze jest to, że Twoje życie znów może być takie jak



dawniej, będziesz tylko bogatsza o doświadczenia, które są nieuniknionym elementem okresu dojrzewania. Przechodziły przez to Twoje babcie, starsze koleżanki, teraz przyszła kolej na Ciebie. Nie obwiniaj już więc Felusia, tylko idź do apteki komputerowej i zakup dawkę Pandy. Na pewno pomoże pozbyć się wrednej choroby, a na przyszłość zapewni spokojny sen Tobie i Twojemu przyjacielowi. Głowa do góry.

	<b>Producent:</b> Panda Software
<b>Wymagania:</b> w95, 386, 4MB (również wer. os/2, W NT, W 3.x)	<b>Dystrybutor:</b> Panda Software tel. (001) 4153925850
<b>Internet:</b> <a href="http://www.pandasoftware.com">http://www.pandasoftware.com</a>	

**INFO**



# Deine Chancen in Deutsch

Alles yusammen

Z zastosowaniami systemów poznawczej „kuchni wiedzy” - przedsiębiorstwa SuperMemo World - spotkaliśmy się już kilkakrotnie. I nieodmiennie budziły one (i wciąż budzą) nasz niekłamany podziw: ich obecność i działanie w najrozmaitszych typach programów edukacyjnych (najlepiej jednak tych „językowych”) dają bowiem rezultaty przekraczające najśmielsze oczekiwania! Ktoż przecież mógłby przypuszczać, że pozornie zupełnie niezobowiązujące 20 minut dziennie może w przeciągu kilku miesięcy „wryć” w pamięć studenta posługującego się bądź SuperMemo, bądź jego „młodszym bratkiem” Genius'em - praktycznie cały aktywny słownik rdzannego Anglika czy Niemca?

JACEK SMOLIŃSKI

**A**no właśnie, Niemca. Oto nadeszła bowiem pora również i na zapoznanie się z językiem naszych zachodnich sąsiadów! Hm, oczywiście zdaję sobie sprawę z tego, że poprzednie zdanie mogło wywołać (i zapewne wywołało) u większości czytelników - zamiast podziwu godnego zapalu do nauki, jedynie pełne politowania skrzywienie warg, lecz... No cóż; najlepiej będzie ująć to tak: jeżeli dotychczas nie miałeś w ogóle kontaktu z niemieckim, spróbuj „pouczyć” się go właśnie z programem SuperMemo; jeżeli natomiast zdążyłeś już odrobinę „podławić się” jego chrapliwą i cokolwiek twardą wymową, lecz z różnych względów niezbyt ci się to podobało, daj tak jemu, jak i sobie drugą szansę... Tym bardziej, że obecnie twoje szanse w niemieckim (czyli: Deine Chancen in Deutsch - gdyż taki właśnie tytuł nosi ten „samouczek”) niepomiernie wzrastają...

Jednym z powodów, dla których przyjął powyższy punkt widzenia jest fakt, że w swej istocie Deine Chancen in Deutsch są czymś więcej niż tylko kolejnym „językowym multimedialnym programem edukacyjnym”; i nie myślę tu jedynie o tym, że to dzięki SuperMemo. W tym bowiem wypadku ten „jednopudełkowy” program jest... zestawem aż trzech osobno startujących (a więc odrębnych, choć nie da się ukryć, że ściślej ze sobą powiązanych) programów! Dokładniej zaś ujmując: trzech baz wiedzy, których elementy składowe (w tym przypadku - słownictwo i gramatyka

języka niemieckiego) dzięki „wsparciu” przez SuperMemo dają się przyswajać znacznie szybciej i - co znacznie istotniejsze - skuteczniej niż w przypadku jakiegokolwiek innego znanego mi programu czy metody „samoedukacji”...

A oto i kilka informacji na temat tej wielkiej trójki... Otóż pierwszą z programowych „baz wiedzy” (oczywiście ich „tekstowa” liczba porządkowa nie ma na celu hierarchizowania ich ważności; wszystkie one są ważne, wszystkie świetnie się sprawdzają i co więcej: również doskonale wzajemnie uzupełniają) jest część nazwana Wörter und Wendungen, czyli - po prostu - „słówka i zwroty”. Zawiera ona ponad 6000 słów, których znajomość (wraz z przykładami ich użycia w wyrażeniach i zdaniach) z całą pewnością może oferować tę miłą świadomość, że niewiele jeszcze w potocznym „szprechaniu” może nas zaskoczyć. Tym bardziej, że wszystkie użyte słówka „wyposażono” w ich fonetyczne (i przeczytane przez naprawdę kompetentną osobę) odpowiedniki. Druga z części składowych Deine Chancen in Deutsch obejmująca całość (!) niemieckiej gramatyki została zatytułowana Grammatische Übungen i zawiera ponad 1000 ćwiczeń i testów gramatycznych na przykładach zdań. I wreszcie trzecia (lecz nie mniej ważna!) możliwość przyswajania wiedzy ujęta została w Deutsch für Touristen (czyli: „niemieckim dla turystów”). To właśnie z pomocą tego działu (a ściślej zawartych w nim tysięcy słów i trzystu zwrotów) nieco zagubiony i niezbyt z tego powodu



szczęśliwy turysta „przetrwa” w tym nieprzyjaznym (a naturalnym dla Niemców) „środowisku” i składających się na codzienność życia in Deutschland rozmaitych podróży sytuacjach: na dworcu, w sklepie, u lekarza, w hotelu i tym podobnych... To jednak, co najciekawsze, w tym przypadku zachowałem na koniec: otóż - oczywiście według autorów - na zaznajomienie się z całością zawartego w nim materiału potrzeba nie mniej, nie więcej lecz... miesiąca! I to poświęcając na naukę nie więcej niż zaledwie około pół godziny na dzień!

Niestety, nawet najwspanialsze różnice miewają kolce. W tym zaś przypadku dość bolesnym kolcem jest fakt, że do poprawnego użytkowania Deine Chancen in Deutsch wymagane jest zainstalowanie zestawu czcionek niemieckich. Z tym wprawdzie problemu nie ma - znajduje

się on na płycie z Windows 95 - jednak związana jest z tym nieodłącznie inna niedogodność... Otóż po przestawieniu klawiatury na „niemiecki standardowy” - zgodnie z niemieckimi standardami - zostają zamienione litery „y” i „z”. I to właśnie stąd biorą się językowe potworki w stylu tytułowego „alles yusammen”, popelnionego absolutnym przypadkiem (można by rzec: piszę szybciej niż czytam) i natychmiast „odgwizdanego” przez komputer... Co ciekawe, wydaje się również, że udało mi się znaleźć w tej publikacji jeden (tylko jeden i w

dotadku średnio istotny - ale zawsze) błąd: oto bowiem w minidialogu: „Ist Frau Kühn da?, Nein, sie ist noch im Büro”, program uparcie poprawiał to mafe „sie” na - moim zdaniem absolutnie zbędną w tym przypadku - formę grzecznościową „Sie”. Aby zaś rozwiązać wszelkie możliwe wątpliwości, pomiędzy przeczeniem a zaimkiem NA PEWNO jest przecinek...

Na zakończenie zaś jeszcze jedna niewielka uwaga: program Deine Chancen in Deutsch (z systemem SuperMemo) jest wręcz bliźniaczko podobny do opisywanego w maju Advanced English. Dlatego też pozwoliłem sobie na „ominięcie” wszelkich danych dotyczących metod działania samego SuperMemo (które - jak zresztą już zdążyłem wspomnieć - jest całkowicie odrębnym programem; umieszczonym zresztą w całości na płycie), gdyż w poprzednim tekście było o tym sporo, a jakiegokolwiek próby mojego ich opisanie nieuchronnie prowadziłyby do powtórzeń...

Zresztą: przecież nie tylko w SuperMemo leży tajemnica sukcesu Deine Chancen in Deutsch: również i sam w sobie system przekazywania informacji został zaprojektowany w sposób, który można z czystym sumieniem określić mianem: najwłaściwszego (również dzięki okoliczności, że całość podzielono na 13 grup tematycznych, co wyraźnie - dzięki swej przejrzystej, graficznej



oprawie - „rozjaśnia” i usprawnia proces ich kojarzenia i zapamiętywania). Tak więc to dopiero współpraca ich obydwu jest na tyle znakomita, że absolutnie bez wahania mogę dopisać się do listy zadowolonych, ba! - wręcz szczęśliwych jego użytkowników...

<b>Producent:</b> SuperMemo World	
<b>Wymagania:</b> 486, 4mbtram, svga, cdromx2, Win 3.x, 95	
<b>Dystrybutor:</b> Vulcan Media tel.(061) 876 4066	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.supermemo.com">http://www.supermemo.com</a>	

**INFO**

# ePa

DD KOMPUTERY  
www.epaonline.com/poland

Słownik oraz kursy języka angielskiego

Słownik języka angielskiego na płycie CD-ROM lub DVD-ROM



199 zł.

Zestaw kursów LANGMaster PACK Poziom Beginner 4 x CD-ROM



199 zł.

Zestaw kursów LANGMaster Pack Poziom Elementary 4 x CD-ROM



199 zł.

Zestaw kursów LANGMaster Pack Poziom Intermediate 4 x CD-ROM



199 zł.

Słownik + zestaw kursów LANGMaster Kit Poziom Beginner 5 x CD-ROM



299 zł.

Słownik + zestaw kursów LANGMaster Kit Poziom Elementary 5 x CD-ROM



299 zł.

Słownik + zestaw kursów LANGMaster Kit Poziom Intermediate 5 x CD-ROM



299 zł.

# Learning English the LANGMaster way!

## NOWA WERSJA!



Laureat wielu prestiżowych nagród i wyróżnień



LANGMaster jest całkowicie unikalnym, interaktywnym i multimedialnym systemem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzenie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

**Słownik LANGMaster Collins COBUILD Student's Dictionary**  
 - oparty na Banku Języka Angielskiego zawierającego 250 mln słów  
 - 283 000 nagranych słów, 50 godzin nagrań, 40 000 haseł, 30 000 przykładów  
 - wszystkie hasła czytane przez rodzimych lektorów angielskich  
 - uwagi gramatyczne, przykłady, odmiany i formy pochodne, wyjaśnienia, wyrażenia  
 - wyszukiwanie poprzez hasło, formę gramatyczną lub wyrażenie

Teraz już także na DVD ROM

**Kursy LANGMaster:** 435 000 nagranych słów, 83 godziny nagrań, 1 065 ćwiczeń, 5 100 ilustracji, 152 000 słów bezpośrednio połączonych ze słownikiem  
 - multimedialne wersje książek serii READERS wydawnictwa Heinemann  
 - wszystkie teksty udźwiękowane przez angielskich lektorów w studiach nagraniowych w Anglii  
 - współpraca ze słownikiem

Ćwiczenie prawidłowej wymowy  
 Dostosowywanie tempa nauki do indywidualnych możliwości ucznia  
 Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz  
 Przyjazny, czytelny oraz łatwy w obsłudze interfejs  
 Dostępna wersja sieciowa systemu oraz OEM  
 Lokalizacja w 17 językach

Zostań naszym Partnerem!

Dystrybucja:



TCH Warszawa  
 tel.: (022) 646 00 33  
 (022) 48 71 72  
 http://www.tch.com.pl



ARD-SOFT Warszawa  
 tel.: (022) 863 22 59  
 (022) 863 79 56



EXE Wrocław  
 tel.: (071) 353 70 02  
 (071) 353 70 06



SPRZEDAŻ BEZPOŚREDNIA  
 http://www.ffcomp.com.pl  
 tel. (0-33) 18-55-99  
 fax. (0-33) 18-40-00



Sklepy Vobis na terenie całego kraju



Produkcja w Polsce:  
 DD KOMPUTERY - EPA Polska • ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom  
 tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36 • e-mail: ddkomp@epaonline.com

# 3D Interior Designer 2

## Dekorator wnętrz

Nie jest chyba tajemnicą, że domowy PC może być bardzo przydatym narzędziem dla różnego rodzaju prac „użytkowych”. Jest przecież wspaniałym pomocnikiem dla grafików, muzyków, projektantów i osób wykonujących wiele innych profesji. Tyle tylko, że dobre, profesjonalne aplikacje są najczęściej diabelnie trudne w obsłudze. Na szczęście autorzy oprogramowania doszli do wniosku, że przeciętny użytkownik też może mieć czasami chęć skorzystania np. z narzędzi do projektowania, i zaczęli tworzyć, adaptując swoje dzieła właśnie do „normalnych ludzi”. Jedną z takich produkcji - służących praktycznie tylko do projektowania wnętrz - jest 3D Interior Designer 2 firmy Europress.

MARCIN SERKIES

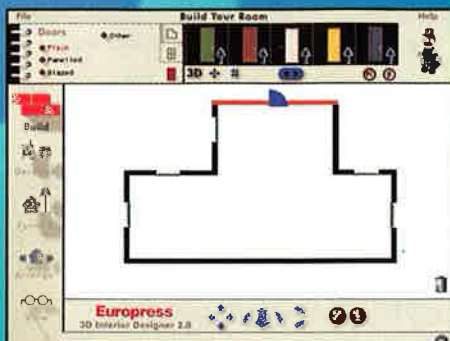
**Z**a jego pomocą możemy praktycznie od podstaw zaprojektować dowolne pomieszczenie wraz z wszelkimi jego elementami takimi jak meble, tapety, dywany itp. Nie odbywa się to oczywiście bezproblemowo, ale o kłopotach wspomnę później. A teraz zaczynam od początku. Po uruchomieniu programu wybieramy jeden ze standardowych kształtów pomieszczenia - ale nie jest to wybór ostateczny, bo formę tę można w dowolny sposób zmieniać. Łapiąc kursorem myszy za odpowiednią część ściany, możemy ją przesunąć lub tworzyć nowe załamania. Dzięki temu generujemy prawie dowolne figury. Piszę „prawie”, bo niestety nie ma możliwości łączenia ścian pod kątem innym niż 90 stopni. Nie można także wstawić np. w środku pomieszczenia wolno stojącej ściany. Ograniczenia te nie są wprawdzie wielkimi wadami, bo dość rzadko widuje się w domach ściany umieszczone względem siebie inaczej niż pod kątem 90 stopni (no chyba, że w staropolskiej wielkiej płycie), a jeszcze większym kuriozum byłyby ściany w środku pomieszczenia. Ale czasami tak się zdarza, i wtedy dzieło Europress niezbyt sobie radzi... Ale nie jest to profesjonalny program, więc nie wiemy go za to - przecież zawsze można wyburzyć ścianę... :) W tej części aplikacji możemy jeszcze dodać do naszego projektu okna i drzwi - duży wybór, choć czasem różnice polegają jedynie na kolorach.

Po ustaleniu, jaki kształt będzie miało pomieszczenie (lub pomieszczenia) przez nas projektowane oraz dodaniu okien i drzwi, możemy przejść dalej i

trochę ozdobić to, co zrobiliśmy do tej pory, nakładając na ściany i podłogę tekstury. Po wybraniu tego menu widok automatycznie zmienia się z dwuwymiarowego na trójwymiarowy (z możliwością swobodnego przemieszczania się po trójwymiarowym świecie). Teraz mamy do wyboru kilka opcji. Po pierwsze używając funkcji paint możemy pomalować na dowolny kolor wszystkie powierzchnie w



naszym domku, a także takie jego elementy jak okna, drzwi itp. Jednak gładki kolor to nic ciekawego, dlatego możemy skorzystać z innych rozwiązań, których jest całkiem sporo. Wybór tekstur, jakimi możemy pokryć nasz projekt naprawdę robi wrażenie: od gustownych, prawie gładkich tapet, aż po kolorowe i wesołe wzorki dla dzieci. Szkoda tylko, że nie ma szans na importowanie własnej grafiki i odpowiednie jej użycie. Przecież nie byłoby to zbyt trudne do zrobienia, a bardzo poszerzyłoby możliwości programu. Ale cóż - autorzy 3DID 2 postanowili inaczej, i dlatego jesteśmy skazani na korzystanie z tego, co oferuje nam sam program.



A oferuje całkiem sporo, jeśli chcemy umeblować nasze, na razie gołe, mieszkanie.

Wszystkie dostępne obiekty podzielone są na sześć głównych kategorii takich jak kuchnia, sypialnia itp. W każdej takiej kategorii znajduje się jeszcze kilka mniejszych grup, dość znacznie ułatwiających znalezienie potrzebnego obiektu. Aby dodać obiekt do projektu, wystarczy wybrać go w oknie podglądu i umieścić gdzie tylko dusza zapagnie. Niestety - pomimo całkiem sporego wyboru miałem problemy ze znalezieniem normalnych, dość często spotykanych mebli. Ale może to dlatego, że program nie jest polski?

Chyba raczej nie... Po prostu autorzy nie postarali się za bardzo. Widać to również przy dodawaniu obiektu, a konkretnie - przy jego dokładnym ustawianiu. W tym celu trzeba przejść do osobnego menu, gdzie za pomocą kilku przycisków możemy skalować, przesunąć i obracać meble. Tyle tylko, że wszystkie te operacje są wykonywane skokowo, co uniemożliwia precyzję. Dlatego też, kończąc wymyślenie wymarzonego wystroju i robiąc z niego animację, możemy zetknąć się z meblami czy elementami, które stoją niezbyt równo. Niby to nic, ale estetyków może denerwować. A tak w ogóle jeśli już mowa o animacji, to program umożliwia nam nagranie naszych ruchów po trójwymiarowym modelu, który stworzyliśmy. Potem możemy



pokazać taki film np. znajomym i pochwalić się, jak będzie wyglądało nasze przyszłe mieszkanie.

Cóż, kończąc, mogę tylko powiedzieć, że niestety 3D Interior Designer 2 nie zrobił na mnie najlepszego wrażenia. Niby nie jest zły - nie ma problemów z jego obsługą, ale autorzy chyba za bardzo starali się wypuścić na rynek



coś dla nieprofesjonalistów. A mogli spokojnie dodać jeszcze kilka elementów, które nie utrudniłyby za bardzo obsługi, jednocześnie „podkręcając” możliwości ich dzieła.

<b>Q-ACTIO</b>		<b>Producent:</b> Europress
<b>Wymagania:</b> P90, 8 MB RAM, VGA 256 kolorów, Windows95	<b>Dystrybutor:</b> Europress tel. (0044) 1625859333	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.europress.co.uk">http://www.europress.co.uk</a>		

**INFO**



# Cosmopolitan Virtual Makeover

Wirtualna kosmetyczka

Każda przedstawicielka płci pięknej chciałaby w swoim wyglądzie coś zmienić: a to nos za duży, oczy mają nie ten kolor, włosy zbyt proste lub za mocno się kręczą, nie wspominając już o mankamentach dotyczących figury. Znaczną część tego typu „błędów” w wyglądzie można z powodzeniem usunąć odpowiednim makijażem, poprawnie dobranym ubiorem, bądź zastosować inny sprytny chwyt maskujący, by w ten sposób nieco uszczuplić lustrze oraz labiny facetów - a przede wszystkim poprawić sobie ogólne samopoczucie, które w przypadku kobiet jest często bardzo ściśle z prezencją powiązane.

AGNIESZKA SIEJKA

o tego typu wstępie, zapewne przeważająca część męskich czytelników zastanawia się, co za program zawital na łamy CD-Action. Jeśli w waszej pamięci gdzieś głęboko zachowany jest tekst z bodajże zeszlenczonego Actiona na temat programu Elle - Sekrety Urody, to z góry uprzedzam, iż dzisiejszy temat będzie gatunkowo powiązany z tamtym produktem. Nie tylko ze względu na adresatów należących do piękniejszej połowy ludzkości, ale także i biorąc pod uwagę tematykę, program Cosmopolitan Virtual Makeover można określić bliskim bratem, a właściwie siostrą, dzieła Elle - Sekrety Urody. Niezorientowanym wytłumaczę pokrótce, iż Cosmopolitan jest jedną z tych kolorowych, z trzycyfrową liczbą stron, gazet zalewających kioski, których, w większości feministyczne, treści radzą kobietom jak zdobyć mężczyznę, następnie jak go traktować, by już zdobyty został przy boku, aż do momentu, w jaki sposób się go delikatnie pozbyć i nastawić celownik na kolejną „ofiara”. Redaktorki, jak i czytelniczki czasopisma zdają sobie sprawę, iż aby dokonywać tego typu podbojów, należy móc pochwalić się odpowiednim wyglądem i chyba z tego powodu druga połowa czasopisma wypełniona jest różnego rodzaju

poradami pokazującymi jak przemienić brzydkie kaczątko w ośniewającej urody wampy. Z praktyką, jak wiadomo, bywa przeważnie nieco gorzej niż z teorią, dlatego kobiety, które chciałyby odmienić swój image, ale są pełne obaw, jeśli chodzi o ingerencje na tak delikatnym „terenie” jakim jest wygląd, niech sięgną po Virtual Makeover, który nieco pomoże, a przynajmniej zmniejszy, „lustrzane” rozterki i kłopoty.

Niewątpliwą zaletą programu jest fakt, iż eksperymenty na swej twarzy można bezpiecznie i bez obaw zrealizować na komputerze, dowolnie zmieniając swą podobiznę z wykorzystaniem do owych działań fotografii. Zdjęcia można wprowadzać do komputera na różnorakie sposoby: przykładowo korzystając z formatu Kodak CD bądź wykorzystując tradycyjną i powszechną metodę, czyli sięgając po najwykleszy skaner.

Oczywiście mechanizm ów działa także w drugą stronę, czyli gotową, całkowicie nową „siebie” można wydrukować i nie tylko na monitorze, ale i na papierze ocenić efekty (ewentualnych) późniejszych zmian. Do dyspozycji użytkownika programu otrzymuje oprócz swej nie pomalowanej twarzy, także odpowiednie narzędzia, które podobno czynią cuda nie gorzej niż skalpel w rękach chirurga plastycznego. Myślę, że w tym

szminki swą wagę mają), znajdziemy prawie wszystko: od szminek, poprzez różę, na cieniach do powiek kończąc. Wykonywanie make-up'u nie różni się praktycznie niczym od jego tradycyjnej formy, odbywającej się na żywej istocie. Jedyna różnica polega na tym, że w tym

przypadku terenem działań jest obraz na ekranie monitora, a z narzędzi korzystamy za pośrednictwem myszki. Jeśli jeszcze większość z was nie jest przekonana do tego typu zabawy, szaleć powinno przeważać to, iż autorzy (a raczej autorki) nie zapomnieli o różnego rodzaju

poradach dotyczących trudnej sztuki, jaką jest niewątpliwie dobrze wykonany makijaż. Poczytać zawsze można, a co do trafności porad, możemy mieć chyba stuprocentowe zaufanie - w końcu modelki na okładkach Cosmopolitan nie wywołują niesmaku i komentarzy typu: patrz, wygląda jak wielkanocna pisanka.

Największą jednak atrakcją okazuje się - przynajmniej w moim odczuciu - dobieranie fryzur oraz wybieranie koloru włosów. Jeśli macie dylemat, jak zmienić to coś, co już od dłuższego czasu, w niezmienionej formie, „przechowujecie” na głowie, program na

absolutnie bezpieczne eksperymenty nada się doskonale. Za jednym kliknięciem myszki można się zmienić w ognistą brunetkę bądź słodziutką platynową blondynkę z epoki Marilyn Monroe, ściąć się na chłopczycę czy ujrzeć i ocenić siebie w długich włosach.

Dostępne są bardzo różne warianty najmniejszych fryzur, które można nieco zmodyfikować, poprzez rozjaśnienie koloru bądź całkowitą jego

zmianę (z rudego na czarny). Zabawa w wirtualnym gabinecie fryzjerskim sprawiła mi niemałą frajdę, ale pomijając rozrywkę, na pewno nie jedna z was z wydrukowaną podobizną z całkowicie nową fryzurą pewnie przekroczy próg prawdziwego salonu fryzjerskiego i



uniknie ewentualnych nieporozumień z fryzjerką, której niekiedy z dużym trudem przychodzi spełnienie życzeń klientek. Praktyczne wykorzystanie programu jest niepodważalne. Oprócz dobrej zabawy, korzystając z licznie zawartych na płycie porad, przekazanych w dość atrakcyjnej i estetycznej formie, nawet najbardziej obawiające się zmian kobiety powinny nieco odważnie przystąpić do ingerencji w swój stały image.

Zdaję sobie sprawę, iż statystyczny czytelnik zalicza się do osobników płci męskiej, a większość dotrwała do tego miejsca w tekście jedynie z czystej ciekawości, by później przy piwie z kolegami żalić się, iż nawet w ukończonym CD-Action pojawiają się opisy „kobiecych” programów. Jednostkowe czytelniczki zapewne już same zdecydowały, co zrobić z informacją o istnieniu Cosmopolitan Virtual Makeover, natomiast męską część widowni upraszam o jak najszybsze udanie się do najbliższej, znajomej bądź nie, istoty odmiennej płci, z Actionem pod pachą, by następnie otworzyć na stronie z recenzją Cosmopolitan Virtual Makeover. Radość rozmówcy może być niepomiaralna, nie mówiąc już o wylewnej wdzięczności...



przypadku zawile tłumaczenia okazać się zbędne, jeśli wspomnę, iż do wykonania pełnego makijażu, po którym przybędzie nam parę kilogramów (pudry oraz

<b>CD-ACTION</b>	
<b>Producent:</b> SagaSoft	
<b>Wymagania:</b> 486DX/66, 16MB RAM, Win 3.1/95, CDx2	
<b>Dystrybutor:</b> Acces Communications tel. (00415) 907-7070 (w.285)	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.virtualmakeover.com">http://www.virtualmakeover.com</a>	
<b>INFO</b>	

# Poser 2

Ludzie i ludziska

Umiejętność rysowania ludzi była moim marzeniem już od dziecka. Domki, płotki z kołkami czy budy plesków wyjątkowo mnie nie satysfakcjonowały. Pomijając już fakt, iż jakość tych twórczych wynurzeń była w opłakanym stanie i ten dziecięcy poziom utrzymał się do dziś, ja pomimo niepowodzeń w kwestiach najprostszych, czyli zabudowań mieszkalnych oraz rozemnianych słoneczek, zawsze chciałam choć raz narysować (naskizować) postać ludzką.

AGNIESZKA SIEJKA

**P**róbowałam, a jakże, nie zrażona niepowodzeniami - nieprzerwanie na białych kartkach powstawały istoty pozaziemskie i monstra, na których widok sam Minotaur uciekałby z krzykiem. Początkowo była to płatanina kresiek i kółek mających udawać ręce, nogi oraz głowy. Z czasem jednak „moi ludzie” zaczęli nabierać „ludzkich” kształtów, ale wciąż bardziej przypominali meduzy na plaży niż chociażby homo sapiens z ery kamienia łupanego. Tak bardzo przenie mnie upragniona sztuka, mimo wielu prób i pracy nad swym „rewelacyjnym” stylem, nigdy mi się nie udało. Co ciekawe, skuszona - już jako nieco dorosłsza osoba - rozwojem komputeryzacji oraz m.in. softwarem adresowanym, ogólnie mówiąc, do plastyków oraz grafików, miałam cichą nadzieję, że chociaż na komputerze, przy pomocy jakichś szablonów, będę mogła oszukać narzenia z dzieciństwa. Owszem, pobożne życzenie w końcu uległo spełnieniu, ale długo dane mi było czekać, a mojemu psychiatrze kończyła się już nadwerężona cierpliwość. Pojawili się produkt, który do moich wymogów dopasował się doskonale i na mą okaleczoną duszę okazał się wręcz uzdrowicielskim lekarstwem. Zwiąże się to cudo Poser 2 i jest całkowicie poświęcony tworzeniu ludzkich postaci. Jako że „dwójka” stoi przy nazwie, oznaczać to z dużym prawdopodobieństwem może, iż jest to druga część narzędzia. I owszem -

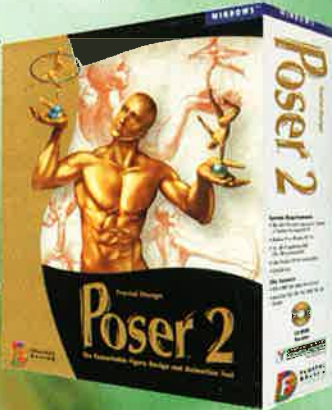
nie wiedzieć czemu, pierwsza przeszła mi pod nosem absolutnie niezauważona, ale chyba trzymając w rękach, a raczej na twardzielu, dwójkę, nie mam czego żalować i rozpaczać nad nie poznana częścią pierwszą nie będę.

Po uruchomieniu Poser 2 me oczy zaświeciły blaskiem pożądania: na ekranie ujrzałam ludzką postać. Właściwie był to jedynie szablon, szkic, ale i tak o niebo lepszy od moich nieudolnych prób z przeszłości. Na owej postaci wykonujemy podstawowe operacje edycji, do których należą m.in. obracanie, okręcanie, wywijanie odnóżami, „odrękami”, łamanie oraz w końcu renderowanie. Ciało delikwenta możemy potraktować jako całość lub też pociąć na poszczególne fragmenty. Podział został wykonany w taki sposób, aby każda - nawet niewykonalna w rzeczywistości - pozycja mogła zostać przeniesiona na obraz ludzika. Nawet jeśli okręcicie tułów kilkakrotnie wokół osi, protestu żadnego nie uslyszyacie ze strony swego męczeńskiego modelu. Tworzona postać oczywiście znajduje się w „trójwymiarze” i spokojnie można dodawać perspektywiczne głębie, chociażby poprzez nieznaczne przesunięcie rąk do tyłu. Tryb, w którym postać braktowana jest jako jednolita całość doskonale nadaje się do wprowadzania dowolnych zmian w położeniu, zmniejszaniu bądź zwiększaniu wzrostu, czy też obracaniu. Odpowiednie ustawienia kamer oraz źródeł światła mogą dodać tworzonej scenie nieco romantyczności, bądź coś zupełnie przeciwnego w przypadku prób symulacji efektu potężnego reflektora. Nie jesteśmy zmuszeni do wykonywania wszystkich operacji na wciąż tak samo wyglądającym modelu - do wyboru mamy kilka szablonów postaci różnej płci, wzrostu oraz gabarytów. Począwszy od

chudego faceta, a skończywszy na potężnej babie, możemy definiować oraz określać swe postaci w dowolny sposób. Warto również zaznaczyć, iż nawet obierając za model wyjściowy postać dziecka, szybko możemy przejść do płci żeńskiej o cechach business woman bądź modelki. Zawistnym zdrajcę, iż oślniewające kształty, jakimi szczyli się Venus, można szybko przeobrazić w ciało chwalcące się kilkudziesięciokilogramową nadwagą. Możliwość jest przytłaczająca ilością, a jest to dopiero początek. Ci, którzy w zwojach mózgowych poczuli chwilową bądź dłuższą pustkę, mogą sięgnąć do pokaźnej wielkości biblioteki zawierającej przeróżne pozy wywodzące się z różnych kategorii. Ich nazwy mówią właściwie wszystko, chociażby „angry” czy „kick”. Zmiana wkurzonego karateki na potulne dzieciątko jest kwestią kilku kliknięć myszą. Jeśli w przezwierciastwie do pustki w głowie, tworzącego ogarnęła oślniewająca wena twórcza, może on na stałe i dla potomności dodać do biblioteki póz swój własny twór, kwalifikując go do dowolnego działu.

Dodawanie tła oraz obiektów, nazwijmy je „nieudzich”, czyli przedmiotów martwych, należy już do prac wykończonych, poprzedzających ostateczny render. I po raz kolejny zaglądamy do sporej biblioteczki, znajdziemy w niej zbiór dodatkowych przedmiotów, które wystąpią w roli towarzyszy naszej postaci. Przed przystąpieniem do renderowania sceny, ustawić należy kilka opcji dotyczących między innymi rozdzielczości pliku docelowego oraz przede wszystkim trzeba zdecydować się na podzaj

próbować zmagstrować coś animowanego. Słowem, Poser 2 umożliwi nie tylko tworzenie własnoręcznie zdefiniowanych, idealnych postur, ale także potrafi wprowadzić w ruch wraz z dodatkowymi przedmiotami



Wbrew pozorom poziom skomplikowania działa, jakie musimy wykonać, aby uzyskać ruch na ekranie jest naprawdę bardzo niewielki. Chociaż trzeba wykonać nieco więcej niż parę kliknięć myszką - ale wierzę mi, to tylko kwestia sięgnięcia do manuala, który metodą łopatologiczną wyjaśnia tajemnice wprowadzania w ruch wszelakich obiektów na naszej scenie.

Aby stworzyć ładny obrazek z człowiekiem bądź kilkoma ludzikami na pierwszym planie, warto sięgnąć po inne produkty, które uzupełniłyby imponujące możliwości Posera 2. Za jego pomocą nie stworzymy własnego tła czy tekstur, które moglibyśmy znaleźć na postaciach lub przedmioty (choć biblioteczka posiada i tego typu zbiory). Poser 2 okazuje się doskonałym narzędziem, pod warunkiem, że jest wspomagany przez inne programy, ot chociażby wspomnianego w manualu Ray Dream Studio czy Design Fractal Paintera. W samoltnym wykorzystaniu Poser również spełnia swe funkcje bez zarzutu i potrafi zaspokoić potrzeby największych beztalenci w dziedzinie tworzenia postaci i nie tylko. Prosta obsługa, a zarazem bardzo duża przydatność, oraz spory zasób możliwości czynią z Posera 2 naderwyczącej atrakcyjną aplikację. Z niecierpliwością będę oczekiwać na trzecią edycję programu, a czas wypatrywania mam zamiar wypełnić radosną twórczością w Poser 2, który w końcu jako jedyny przyczynił się do realizacji moich „majarskich” marzeń



renderowania. Wybór będzie miał bardzo duży wpływ na szybkość tego procesu. Jeśli jesteśmy cierpliwi i mamy dość mocny sprzęt, możemy spokojnie rzucić się na najbardziej zaawansowany render w największej rozdzielczości. Ale... warto się jeszcze wstrzymać i bez względu na jakość, szybkość i startowność sprzętu.

pozwoił na zaoszczędzenie nieco funduszy, które dotychczas były wysyłane na konto mego osobistego psychologa...

	<b>Producent:</b> Metacreations
<b>Wymagania:</b> 486, 20 MB RAM, Windows 95	<b>Dystrybutor:</b> MediaGrax
<b>Internet:</b> <a href="http://www.metacreations.com">http://www.metacreations.com</a>	

# PC SHAREWARE

N: 1232-938X INDEX: 336726

Najnowszy magazyn w Polsce poświęcony programom SHAREWARE i PD

8/98 (37) Lipiec - Sierpień 1998

Cena: 9,90

Wizjona doktora Nortona,  
czyli komputer pacjentem.



zegląd programów  
antywirusowych

k nagrać  
łasną płytę CD?

## SecurDesk

mój komputer moją twierdzą

MAJĄTYWKI?

# PRZYGOTUJ SIĘ

# Skipper & Skeeto

Perypetie komara i krecika

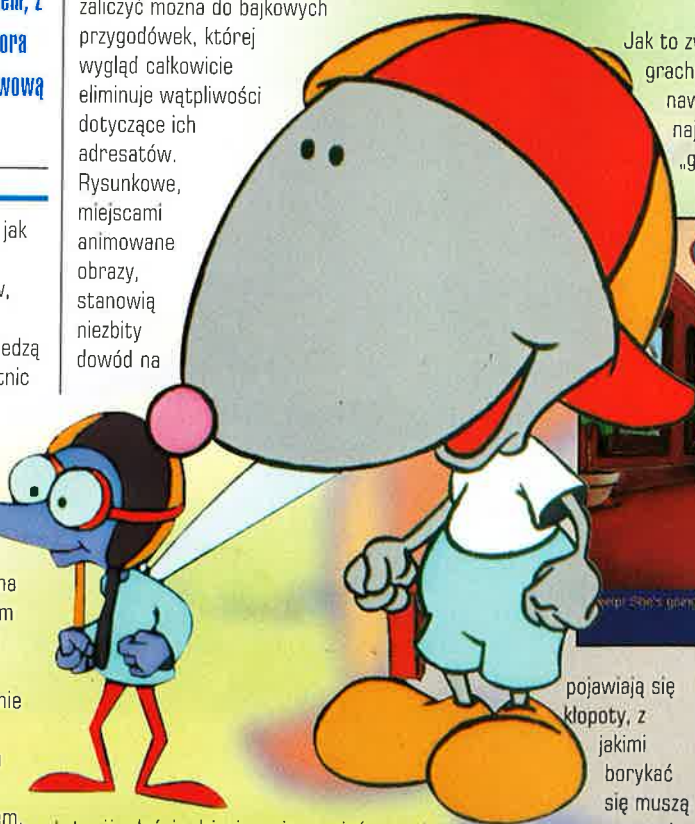
Aktualnie „panującym” nam maluchom to dobrze - w zasięgu ich rączek znajdują się takie cudenka jak chociażby „tamajaka”, bajeczne kolorowe puzzle 2D oraz 3D, dwumetrowe misie pluszowe, a także kilka kanałów w telewizji kablowej, uszczęśliwiającej swoich odbiorców długimi godzinami swych, głównie animowanych, ramówek. To już nie te czasy, gdzie odświeżnie, raz do roku, śledziło się z zapartym tchem, z językiem na brodzie, przygody Kaczora Donalda transmitowane przez państwową telewizję z okazji Dnia Dziecka.

JASPIN

na dodatek te powstające jak grzyby po deszczu gry dla młodszych komputerowców, którzy jeszcze nie „zasmakowali” krwi i nie wiedzą o istnieniu rakietnic, granatnic oraz możliwości „udawania nieżywego” w Unreal. Produkty adresowane do młodszych najczęściej, oprócz zabawiania, spełniają również drugą, edukacyjną funkcję. Jest ona ściśle uzależniona od charakteru produktu, w którym „zawartość edukacji” jest bardzo względna. Jednak zawsze można powiedzieć, iż już samo siedzenie przed komputerem połączone z obsługiwaniem jakiegoś programu ma walory edukacyjne. Maluch oswoją się z techniką i komputerem, by później zawstydzają znacznie

starszych od niego wyczynami ocierającymi się o włamania na rządowe serwery.

Nie odbiegajmy jednak tak daleko w przyszłość. Rodzicom, którzy chcieliby zainteresować dzieciaka, w sposób absolutnie bezpieczny (unikając brutalizacji typowej dla gier), komputerowym światkiem, mogą zaproponować dwa tytuły wywodzące się z gatunku gier dla małych (bądź i nie - nie ma określonej zasady) dzieci. Skipper & Skeeto, część pierwszą oraz drugą, zaliczyć można do bajkowych przygodówek, której wygląd całkowicie eliminuje wątpliwości dotyczące ich adresatów. Rysunkowe, miejscami animowane obrazy, stanowią niezbitą dowód na



to, iż właśnie dzieci powinny zająć się rozstrzygnięciem losów dwóch sympatycznych bohaterów, którymi są tytułowy komar oraz krecik. Chociaż owe dwie gry mam zamiar przedstawić w jednym artykule, jednak proszę nie awanturować się w sklepach o kupno obydwu produktów za



cenę jednego. Skipper & Skeeto 1 oraz 2 to, jak Tomb Raider 1 & 2, oddzielne, różne gry, które łączy twórca, producent oraz główni bohaterowie: komar i kret.

Jak to zwykle w grach bywa, nawet tych najbardziej „grzecznych”,

napotykanymi niebezpieczeństwami. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku naszych sympatycznych zwierzączków, które w pierwszej, jak i w drugiej części muszą pomóc w odratowaniu parku, wypełniając po drodze przeróżne „dobre” krucjaty, mające na celu pomoc zwierzączkom zamieszkującym zadrzewione obszary. Fabuły obydwu gier zdradzać w żadnym wypadku nie mam zamiaru,



pojawiają się kłopoty, z jakimi borykać się muszą pozytywni

bohaterowie. Ale jak na „herosów” przystało, dzielnie stawiają oni czoła wszelkim przeciwnościom losu i nie cofają się przed



gdyż i tak nie jest to najważniejszy element zabawy. Liczy się jej potencjał oraz umiejętność zainteresowania malucha akcją rozgrywaną się na ekranie monitora. Jak już wcześniej został ten fakt zauważony, grafika utrzymana jest w konwencji telewizyjnej „dobranocki”:

lokacje, by w prawie każdej z nich znaleźć potrzebny przedmiot, który nieco później nada się do przetarcia zagadkowego szlaku. Ot, można powiedzieć: przedszkole przygódówek. Oprócz porządnego wykonania i niezłej

przygód wyposażona została dodatkowo w różnego typu gry logiczne zahaczające o takie dziedziny jak ćwiczenie pamięci, język czy matematyka. W drugiej natomiast rolę powyższą pełnią bardziej złożone problemy, jak wspomniane już układanie krótkich kwestii dla krecika.

Obie gry z czystym sumieniem można polecić jako użyteczne i

bardzo rozrywkowe spędzenie czasu przez dzieci przed komputerem. Perypetie zabawnych bohaterów, o których maluch będzie musiał decydować, na pewno zainteresują początkującego gracza na dłużej, nie tylko ze względu na bajkowy, rysunkowy wygląd. Choć dialogi są w języku angielskim, nie przeszkadza to w zrozumieniu akcji - poradzić można sobie nawet bez wnikania w kwestie wypowiedziane przez bohaterów. Małe kłopoty mogą się pojawić podczas zabawy w zamku, w którym nie oswojony z językiem angielskim maluch nie będzie w stanie samodzielnie ułożyć wspomnianych dialogów. Jednak z małą pomocą dorosłego na pewno wszystko się wyjaśni, a przygoda podąży swym, spokojnym, niezmaconym torem. Warto dać

Podczas zwiedzania zamku mały gracz będzie musiał podolać nie tylko chmarze duchów, ale również i słownym zagadkom polegającym na skleceniu odpowiedniej sentencji dla krecika, który znalazł się w kłopotliwej sytuacji. Odpowiedni układ wyrażań zapewni (tymczasowe)

wyjście z tarapatów i możliwość kontynuowania wędrówki. W obydwu grach zabawa wygląda podobnie: spacerkiem przemierzamy

zabawy, obie gry posiadają walor edukacyjny: na przykład przy rozwiązywaniu zagadek maluch uczy się kojarzenia faktów. Pierwsza część



nura w dzieje zwierzaków i wraz z malcem rozwiązywać „ekranowe” zagadki. Wspólnie zawsze jest znacznie weselej, a już z drużyną taką jak Skipper i Skeeto - uciecha murowana.

**Q-ACTIO**  
**Producent:** Ivanoll Interactive  
**Wymagania:** 486/66MHz, 16MB RAM, Win 95, SVGA, CDx2  
**Dystrybutor:** Ivanoll Interactive tel. 0045 56636777  
**Internet:** <http://www.ivanoll.com>

**INFO**



statyczne tła niekiedy ożywiane kliknięciem myszki oraz żywotni bohaterowie baraszkujący po lokacjach - to wszystko, czego należy oczekiwać. Choć prostota wykonania oraz przedstawienia świata wysuwa się na pierwszy plan, jednak w żadnym stopniu nie wadzi to i nie umniejsza atrakcyjności grania.

Na przeszukanie czeka mnóstwo niezwykle interesujących lokacji, w pierwszym przypadku jest to mieniący się wszystkimi kolorami zieleni park; w drugim natomiast tajemniczy zamek, który gra rolę pokaznej przechowalni różnego rodzaju duchów i duszków. Oprócz głównych bohaterów, w parku natknąć się można na zabawne zwierzaczki mające swoje małe problemy, do których rozwiązywania główni bohaterowie aż się garną i właściwie muszą to zrobić, aby utworzyć sobie prostą drogę



prowadzącą do uratowania parku. Zamek natomiast, jak już sama jego nazwa na to wskazuje, wygląda nieco inaczej niż park, jednak grafika zastosowana w drugiej części dość znacząco się różni od tej, która cieszyła oczy w „jedynce”. Można niejako odnieść wrażenie - nie tylko spowodowane zmianami w grafice - iż druga seria przygód Skippera i Skeeto przeznaczona jest dla nieco starszych dzieci.

# Rayman Edutainment

Platformówka dla najmłodszych

**Nauczanie milusińskich do najprostszych wyzwań nie należy. Cóż, jest to sytuacja o tyle beznadziejna, że pogodzić ze sobą trzeba typową dla pociech niechęć do nauki i w ogóle do dłuższego skupiania uwagi na jednym temacie z koniecznością wpajania choćby tych najbardziej podstawowych reguł dotyczących języka polskiego czy matematyki. Wiadomo, najlepiej byłoby połączyć przyjemne z pożytecznym w formie zabawy, ale pozostaje pytanie: jak? Na szczęście ktoś już o tym pomyślał, a swoje całkiem porządne rozwiązanie zrealizował w produkcie o nazwie Rayman Edutainment.**

ALLOR

**P**rogram ten, będący w istocie całkiem porządną grą zręcznościową, był już na naszych łamach opisywany, ale wtedy to opieraliśmy się na angielskiej wersji językowej, w większości wypadków raczej niezbyt przydatnej, chyba że już od samego początku chcemy oswoić dzieci z angielszczyzną. Obecnie, po całkowitym spolszczeniu, program nadaje się jako pomoc dla znacznie szerszej rzeszy maluchów. A co nie mniej ważne, rodzice tudzież rodzeństwo nie muszą już siedzieć w pobliżu, by co mniej oczywiste kwestie wyjaśnić - program jest bowiem wyposażony w bardzo dobre podpowiedzi.

W proces nauki-przez-zabawę wprowadza filmowa opowieść mówiąca o przepięknym świecie Raymana i mieszkającym w nim Czarodzieju przechowującym starożytną Księgę Mądrości. Niestety, czasy sielanki należą już do przeszłości, bo Pan Zły ukradł Księgę, a przy jej pomocy udało mu się zawiadnąć światem. Co gorsza, podczas tego najazdu zniszczył on także mapę z zaznaczoną drogą do swej siedziby, a bez tego nie uda się Księgi odzyskać i

tym samym przywrócić spokoju. Ale na szczęście nasz Czarodziej wraz z będącą akurat wtedy u niego z wizytą czarodziejką Betillą znaleźli sposób na rozwiązanie tego problemu - wezwali na pomoc samego Raymana, a wraz z nim i naszych milusińskich, gdyż to właśnie oni będą jego krokami sterować.

Zabawa rozpoczyna się od krótkiego przedstawienia przez Czarodzieja czekających na naszego bohatera przeszkód. Wspomina on także o Ogrodzie Betilli, w którym to można bez obaw poćwiczyć - w czasie właściwych poszukiwań limit błędów jest już bowiem ograniczony, a jego przekroczenie oznacza konieczność ponownego rozpoczęcia danej części.

Gra składa się z głównego ekranu, na którym porozmieszczane zostały złoto-niebieskie kule symbolizujące poszczególne etapy misji. Można je wprawdzie przechodzić w dowolnej kolejności, ale by odnaleźć mapę, trzeba dotrzeć do końca każdego z nich - symbolizowane jest to zmianą koloru kuli na całkowicie złoty. Każda z nich odpowiada innej części materiału teoretycznego, przy czym poziom jego zaawansowania zależy zarówno od położenia kuli, jak i od wybranego na samym początku poziomu zaawansowania (jeden z trzech). Dotyczy on zresztą nie tylko stopnia trudności czekających maluchów zadań merytorycznych, ale także części zręcznościowej, która zresztą nawet na najłatwiejszym z

planszy, ale z punktu przekazywania zawartych w środku informacji jest to rzecz bardzo pożądana - dzięki powtórkom dzieci dużo więcej wynoszą z obcowania z tą grą.

Tematów nauki jest całkiem sporo, poza tym obejmują one zarówno podstawy języka polskiego, jak i matematyki. Mamy więc rozpoznawanie głosek czy całych słów, a obok dodawanie i odejmowanie. Nauka kolejności liter w alfabecie rezyduje obok kuli z krainą doskonałą wartościowanie liczb. Poza tym znajdują się zarówno ćwiczenia na rozumienie znaczenia słów, doskonalenie tabliczki mnożenia czy liczenie przedmiotów. Jest nawet kula kryjąca ćwiczenia z pisownią! Wszystko to podane w maksymalnie „luźnej” formie, wymagającej w równym stopniu zdolności w przyswajaniu nowych informacji, co i biegłości w operowaniu klawiaturą czy joypadem.

Założenia zabawy najlepiej wyjaśnić zresztą w taki sam sposób, w jaki robione jest to w samym programie - na przykładzie. Załóżmy, że Rayman trafił właśnie do krainy poświęconej pisowni. Dowiaduje się zatem od Czarodzieja, iż jedyna bezpieczna

droga oznaczona została przy pomocy liter składających się na kolejne wyrazy podawane przez poustawiane po drodze czarodziejskie kapelusze. Po „wejściu” na dowolny z nich „słyszymy” wymowę danego wyrazu, a dodatkowo jest on jeszcze wyświetlany na ekranie - wraz z już znanymi literami. W każdym momencie wiadomo więc dokładnie czego należy szukać, a jedynym problemem jest dotarcie do szukanej właśnie litery. Trzeba przy tym bardzo uważać, by przez nieostrożność nie zabrać innej niż potrzeba - kończy się bowiem utratą życia. W szczytnym

nich do najprostszych nie należy. Nie jestem w stanie określić, jak się to odbija na chęci do grania po parokrotnym przechodzeniu tej samej



zadaniu Raymanowi przeszkadzają nie tylko inne, zachęcające do wzięcia litery - krainy pełne są bowiem przepaści i niemiluchów chcących naszego bohatera powstrzymać. Na tych poruszających się wystarczy latająca rękawiczka, a do poruszania się w niebezpiecznym terenie - trening w Ogrodzie Betilli.

Dzięki poumieszczanych na każdym praktycznie kroku podpowiedziach i wyjaśnieniach - czy to w postaci głosu z kapeluszy, czy bezpośrednio od Czarodzieja i Betilli - milusińscy wiedzą dokładnie czego się od nich wymaga od strony teoretycznej, choć określenie to ani razu się oczywiście nie pojawia. A po zabawach w Ogrodzie Betilli nie straszne są im i zadania zręcznościowe, dla starszych znacznie zresztą od teorii trudniejsze.

Jest to więc, jak widać, program bardzo prosty w obsłudze, nie

wymagający uprzedniego studiowania instrukcji - wszystko jest bowiem wyjaśniane na bieżąco, dzięki czemu nawet najmłodszy nie powinni mieć z nim najmniejszych problemów. A dzięki dobrej oprawie dźwiękowej i nie najgorszej wizualnej, program potrafi ich do siebie przyciągnąć, będąc wspaniałą ilustracją terminu Edutainment, czyli bawiąc-uczyć. I oby tego typu programów było na rynku coraz więcej, bo ich przydatność dyskusji nie podlega.



**U-ACTION!**  
Producent: UbiSoft  
Wymagania: 486 dz/66, 8 Mb ram, vga  
Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 437797  
Internet: <http://www.ubisoft.com>

**INFO**

# D-Day

**Wyobraź sobie, jak wyglądało lądowanie w Normandii - co czuli ludzie, którzy brali w nim udział, jakie zadania mieli do wykonania. Wyobraź sobie, że jesteś dowódcą oddziału należącego do 101 kompanii spadochronowej i razem ze swoimi żołnierzami zostajesz właśnie zrzucony za linię wroga. Cel misji trzeba osiągnąć, ale jak to zrobić, gdy zginęły... zasobniki z jedzeniem; jak można przetrwać w takich warunkach?**

MARCIN SERKIES

Odpowiedź: Zagrać w 101 Airborne - gierkę, którą firma Empire ma już od pewnego czasu na warsztacie i która powinna zrewolucjonizować dziedzinę gier wojennych. Zadaniem gracza w 101 będzie dowodzenie 18-osobowym oddziałem żołnierzy w misjach bazujących na wydarzeniach podczas lądowania w Normandii. Łącznie gra będzie zawierała dwadzieścia jeden misji podzielonych na 9 kampanii, co da w sumie (wliczając pojedyncze misje) 242 mapy. Nie będą to tylko misje typu search & destroy. Trzeba będzie również starać się o jedzenie, amunicję, a także dbać o rannych towarzyszy. A jeśli już mowa o rannych, to w 101



po raz pierwszy będzie można zetknąć się z rzeczywistością dokładną symulacją ran. Autorzy gry bowiem podzielili całe ciało na 47 lokacji, a wpływ każdej rany został opracowany na pod-

wodów tego jest kilka; po pierwsze: amunicja jest cenniejsza od złota, po drugie - każdy ranny to duże obciążenie dla całego oddziału, a po trzecie - przeciwnik nie jest głupi i

wych jest 13), a od mądrego wyboru może zależeć powodzenie misji.

Wszystko to oczywiście okraszane będzie wspaniałą grafiką i dźwiękiem. Ta pierwsza - naturalnie w wysokiej rozdzielczości, a jej największą zaletą, oprócz bardzo ładnych map, ma być płynność animacji. Wystarczy powiedzieć, że w grze jest zawartych ponad 1400 klatek animacji samych żołnierzy. Każdy wojak ma posiadać własny głos, który w zgiełku walki pozwoli bezproblemowo zorientować się np., który z naszych chłopców krzyczy z bólu.

Cóż - krótko mówiąc, zapowiada się świetna gra, a że jej producent, firma Empire, należy do czołwki producentów oprogramowania - pewnie będzie to przebieg.

**101 Airborne**  
*Empire Interactive*



stawie zapisów medycznych z tamtych czasów - czyli realizm w każdym calu.

W takiej grze nie może przecież zabraknąć walki - co to za wojna bez strzelania? I owszem, walka jest (podczas niej gra przechodzi na system turowy), ale nie taka, gdzie można sobie swobodnie postrzelać do wszystkiego, co się rusza. Po-

sam potrafi dobrze strzelać. Sprzęt do strzelania został oczywiście przeniesiony z zegarmistrzowską precyzją z realiów, w których umieszczono grę. Żołnierze... Do wyboru mamy ich 82 i każdy jest niepowtarzalny, co można porównać patrząc na ich statystyki (samych cech bojo-

Russell, Andrews K

Nickname:	Sluz	Exp:	9
Home Town:	Shelby, Montana	Int:	20
Height (cm):	70	Str:	
Weight (kg):	168	Ag:	
Age:	23		
Rank:	Private First Class		
Service:	4		
Weapon Skills:	E&P		
Languages:	3		



## Zupełnie Nowe!

### • PREMIERY GIER

Uwaga: daty należy traktować orientacyjnie, tym bardziej, że część z nich dotyczy premier "za wielką wodą", w USA. Terminy wypuszczenia gier w Europie mogą być inne. I naturalnie nie jest to pełna lista tytułów. Ale zawsze warto trzymać rękę na pulsie wydarzeń. Zatem...

### SIERPIEŃ '98

10Six/Segasoft; Baldur's Gate/Bioware; Get Medieval/Monolith; Grand Prix Legends/Sierra Sports; Grim Fandango/LucasArts; HeadRush/Sierra Attractions; Recoil/Virgin Interactive; Tiger Woods 99/EA Sports; 3D Ultra Mini Golf Deluxe/Sierra Attractions.

### WRZESIEŃ '98

101: The 101st Airborne in Normandy/Empire Interactive; Agents of Justice/SimTex; Baseball Pro 99/Sierra Sports; Daikatana/ION Storm; Football Pro 99/Sierra Sports; Golf Pro 99/Sierra Sports; Madden 99/EA Sports; NCAA Football 99/EA Sports; NFL Quarterback Club 99/Acclaim; Quest For Glory V/Sierra FX; Starsiege/Dynamix.

### PAŹDZIERNIK '98

Alpha Centauri/Firaxis; Apache Havoc/Empire Interactive; Blood II/Monolith Productions; Caesar III/Sierra Studios; Command & Conquer 2/Westwood Studios; Don't Touch That Dial/Sierra Attractions; Duel: The Mage Wars/Virgin Interactive; Duke Nukem Forever/3D Realms; F16 Aggressor/Virgin Interactive; Force Commander/LucasArts; Gabriel Knight III/Sierra Studios; Heart of Darkness/Amazing Studios; Homeworld/Sierra Studios; Hoyle Classic Board Games/Sierra Attractions; Hoyle Classic Card Games/Sierra Attractions; Hoyle Classic Casino/Sierra Attractions; Jagged Alliance II/Sirtech Software; King's Quest: Mask of Eternity/Sierra Studios; Land of Lore III/Westwood Studios; MotoRacer 2/Electronic Arts; Need For Speed 3/Electronic Arts; Oddworld: Abe's Exoddus/Oddworld Inhabitants; Piazza's Strike Zone/GT Interactive; Rebel Moon Revolution/GT Interactive; Return to Kronos/Sierra Studios; Settlers III/Blue Byte; Sim City 3000/Maxis; Swords and Sorcery/Virgin Interactive; ST: Secret of Vulcan Fury/Interplay; Trans-Am Racing '68-'72/GT Interactive; Turok 2: Seeds of Evil/Iguana; War of the Worlds/GT Interactive; Wizardry 8/Sirtech Software. (Woow, sporo tego!).

### LISTOPAD '98

After Dark Game Pack/Sierra Attractions; Basketball Pro 99/Sierra Sports; Carmageddon 2/SCI; NASCAR Racing 3/Sierra Sports; Populous: The Beginning/Bullfrog; Starsiege: TRIBES/Dynamix; You Don't Know Jack 4/Sierra Attractions; You Don't Know Jack Collection/Sierra Attractions.

### GRUDZIEŃ '98

Descent III/Interplay; Fighter Command/Psygnosis; MiG Alley/Empire Interactive; Pro Pinball: Big Race USA/Empire Interactive; Ultima 9: Ascension/Origin.

### ROK 1999

Age of Empires II/Ensemble Studios; Babylon 5 Space Combat/Game/Sierra FX; Diablo 2/Blizzard; Drakan/Psygnosis; Kingpin/Xatrix; Jeff Gordon Racing/ASC Games.

**Zupełnie Nowe!**

**• WAMPIRY DO DZIELA!**

Activision pomyślnie zakończył negocjacje z White Wolf, Inc. Biały Wilk sprzedał im prawa do wykorzystania swego "wampirycznego świata RPG" w grach. Pierwszym produktem wykorzystującym ten system będzie tworzony przez Nihilistic Software trójwymiarowy "erpeg" o nieustalonym jeszcze tytule.

**• RUSH 2**

Midway Home Entertainment anonuje Rush 2: Extreme Racing USA. Nowości - 12 nowych torów (w tym Manhattan, Seattle, Las Vegas i Hawaje) oraz 8 nowych pojazdów. Gra powinna zadebiutować jeszcze w tym roku.

**• KREWNY UNREALA**

Epic MegaGames, twórcy Unreal, aktualnie pracują nad nową, o nieznanym jeszcze tytule, trójwymiarową grą akcji. Wiadomo tylko, że będzie stworzona na poprawionym engine Unreal. A to już dobrze jej wróży.

**• TRÓJWYMIAROWY INDIANA J.**

LucasArts pracuje nad kolejną grą o przygodach szalonego (z lekką) archeologa, Indiana Jones and the Infernal Machine jest na razie w fazie produkcji, więc możemy powiedzieć o niej tyle, iż akcja rozgrywa się w 1947 roku, w momencie gdy zimna wojna staje się faktem. Komunistyczni agenci gorączkowo poszukują... ruin wieży Babel. Po co - tego nikt nie wie, ale CIA nie zamierza pozostawać w tyle i wynajmuje Indianę Jonesa, by przyjrzał się temu z bliska. Gra to typowy TPP; składa się z 16 części, rozgrywanych w bardzo egzotycznych rejonach świata (ruiny Babilonu, a także labirynty Olmeków w Ameryce Środkowej). Indiana oprócz bicia korzysta z wielkiego arsenału: strzelby, karabiny maszynowe, bazoiki, wiązki dynamitu. A przyda mu się to, bo podczas swoich podróży natknie się na sporo agresywnych węży (jak zapewne pamiętacie, Indiana jest wręcz na nie uczulony), jakies lodowe kreatury, "płatnych pacholków Rosji" i masę innego talabajstwa. Jak zwykle zagadka będzie miała metafizyczny wymiar... A z innej beczki - grafika wspomaganą będzie przez akceleratory. Data premiery: póki co - nieznaną.



**• CO U HASBRO?**

Sporo różności. Np. remake kolejnej gry z 8-bitowców (Centipede). Pamiętacie - po ekranie szalała głodna gąsienica (czy inna dżdżownica), a gracz rozstrzeliwał ją na (nadal żywe i głodne!) kawałki. Nowa wersja zawiera 6 odrębnych krain, gdzie oprócz gąsienic występuje masa innych insektów... oraz innych mało sympatycznych form życia. Firma zapewnia, że zachowa specyficzny "feeling" oryginału... A z nowszych rzeczy? "Się robi" Glover - ni to przygodówka w świecie fantasy, ni to gra akcji; w każdym razie należy przedrzeć się przez 6 kolejnych światów, ostro pracując bronią, by pokonać siły zła. Przyjdzie też pogłowić się nad paroma zagadkami.

# Magia, miecze i bohaterowie

**D**awno, dawno temu (naprawdę dawno), jeszcze za czasów Commodore 64, namiętnie pogrywałem w gierkę Knight's Bounty - prostą aż do bólu, ale oferującą nową, interesującą formę, a przede wszystkim była to dziejąca się w klimatach fantasy (wtedy większość strategii była raczej "historycznymi") strategia z niewielkimi elementami RPG. Nawet po zmianie komputera na PC jakimś cudem udało mi się ją zdobyć i zagrywałem się w nią, nawet gdy do wyboru było wiele nowszych, atrakcyjniejszych wizualnie i "grywalnie" propozycji. Wszystko to brzmi jak wstęp do recenzji jakies shareware'owego niekomercyjnego produktu. Kto by przypuszczał, że to był właśnie początek uwielbianej dziś przez tysiące graczy serii Heroes of Might & Magic (HoMM).

**LORD Y**

Do tej pory (poza wspomnianym Knight's Bounty) powstały dwie gry z tego cyklu, przy

czym idea pozostała dokładnie taka sama, choć ulegała rozbudowie i modyfikacjom (nie



części drugiej. I tak: Zamiast pięciu jednostek w armii każdego bohatera, teraz będzie ich siedem. Rozszerzono również liczbę miast, bohaterów i artefaktów. Tych pierwszych będzie osiem typów, drugich - szesnaście, trzecich - sto dwadzieścia(!). Przy tym obecnie będzie można w każdym z miast wybrać bohatera ukierunkowanego na siłę lub na magię (might or magic) - np. w drugiej części w mieście umarłych werbowaliśmy nekromantów, teraz będą to nekromanci (magia) i rycerze śmierci (Deathknight's - siła). Jeszcze o szczegółach: trzy typy dróg (na każdej poruszamy się z inną prędkością), 28 umiejętności (skills) i sto jednostek. Co ciekawe, każda jednostka może być (jednorazowo) upgrade'owana (jednak to angielskie słowo lepiej oddaje sens czynności niż polskie - ulepszona). Poprawiono też grę w sieci, dodając (regulowane przez graczy) limity czasowe na turę (znaczące obniżenie kosztów gry przez Internet). Poza tym ta grafika - tutaj już nic nie napiszę - popatrzcie sami!

wspominając o rzeczach tak oczywistych, jak wzrost jakości grafiki). Wszyscy fani serii mogą od dzisiaj wznosić entuzjastyczne okrzyki radości, bowiem coraz pełniejszych kształtów nabiera szykowana nam przez New World Computing na czwarty kwartał roku trzecia część tej serii, opatrzona podtytułem (roboczym - może jeszcze ulec zmianie, choć wątpię) The Restoration of Erathia.

Oczywiście nie możemy spodziewać się zmian w samym zamyśle gry. W dalszym ciągu zasady pozostaną takie same. Zmianie (i poprawie) ulegną przede wszystkim te elementy, które były najgłośniejszy krytykowane w (doskonalej zresztą)

O HoMM 3 można by pisać jeszcze mnóstwo, ale to tylko zapowiedź. Jak tylko pokaże się coś więcej, spodziewajcie się obszernych informacji.

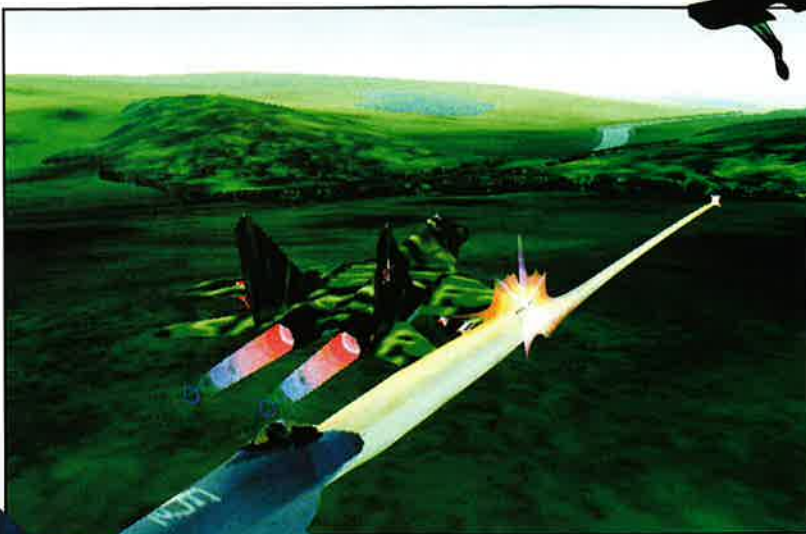
**Heroes of Might & Magic III**  
- Restoration of Erathia  
300/New World Computing



# Kolejny Indianin na niebie

**E**kipa z Empire Interactive szykuje miłośnikom symulatorów kolejną niespodziankę. Tym razem będzie to symulator dwóch nowoczesnych śmigłowców bojowych - amerykańskiego AH-64D Longbow i rosyjskiego Mi-28N Havoc.

MARCIN SERKIES



dzięki czemu grając po raz kolejny w tę samą kampanię nie zetkniemy się z tymi samymi

Również rzeczy będą płynęły tak, jak pierwszy raz robiły to

Ogromny nacisk postawiono tu na grafikę miejsc, w których będziemy toczyli walki, która musi być bardzo dokładna, bowiem przeważnie śmigłowce latają tu na małych wysokościach. Dlatego też każdy szczegół terenu dopieszczonego w najmniejszych detalach, co pozwoli wykorzystać warunki "otoczenia" do celów bojowych. Teraz już nic nie będzie tylko ozdobnikiem - każde drzewo, krzak czy kamień może być wykorzystane do schowania się przed wrogiem (no, może z tymi kamieniami to lekka przesada).

w słynnym Commanche - w kanyonach, w których oczywiście będzie można się przyczołaić. Wszystko oglądać będzie można z użyciem jednego z 30 widoków z kokpitu lub z aktywnym wirtualnym kokpitem dającym pilotowi pełną swobodę obserwacji.

Również obiekty (takie jak śmigłowce czy czołgi) będą odwzorowane z wielką dbałością o detale. Niesamowite wrażenie robią np. płyty wirnika, które przysięgają się do ziemi wraz ze zmniejszaniem się obrotów silnika. A to tylko jeden z wielu ba-



jerów oferowanych przez Apache Havoc. Inne to na przykład rewelacyjny stereofoniczny dźwięk.

Kolejne zalety tej gry to dynamiczne kampanie rozgrywane w jednym z 4 teatrów działań. Każda nasza akcja (czy udane czy nie) będzie miała wpływ na przebieg konfliktu,

misjami - a przecież ta powtarzalność zadań była jeszcze do niedawna największą bolączką symulatorów. Ale to już przeszłość, bo w Apache Havoc gracz na pewno nie będzie się nudził, bo nic nie będzie statyczne i niezmiennie - a już szczególnie pogoda mająca wielki wpływ na symulację lotu. Gracz będzie miał wybór, czy chce grać na poziomie ekspert, oferującym wszelkie niespodzianki towarzyszące prawdziwemu lataniu śmigłowcem, czy też może woli grać w strzelankę z elementami symulacji na poziomie novice.

Gra będzie oczywiście możliwa również w trybie multiplayer, który będzie obsługiwał również tryb kampanijny i to przez praktycznie wszystkie protokoły transmisji między komputerami. Cóż - zabawa na pewno będzie przednia i ja czekam na nią z niecierpliwością, wam zalecam to samo. ■

Apache Havoc  
Empire Interactive

## Zupełnie Nowe!

### • SIĘGNIJ NIEBA

Skies to najnowsza propozycja z SegaSoft. Mamy do wyboru kilka rodzajów uskrzydłonych postaci (np. smoki... i anioły). Każdym z nich musimy ruszyć na wyprawę, mając za cel ocalenie świata przed siłami Zła. W miarę eksterminacji wrogów rośnie nasze doświadczenie i możliwości bojowe. Przy czym jednak samym zabijaniem niczego nie rozwiążemy... Jest też magia (200 zaklęć w 16 kategoriach), są rozmaite gildie, gdzie można się mocno podszkolić itp. Dość oryginalny jest świat tej gry - ogromne wyspy rozsiane po... niebie. W sumie - dużo RPG oraz sporo akcji, wszystko rzecz jasna w 3D. Gra istnieje w wersji beta, premiery należy oczekiwać dopiero w przyszłym roku.

### • TALONSOFT PRESENTS...

...dwie nowe gry. Tribal Rage to RTS, w którym możemy wcielić się w wodza jednego z sześciu plemion. 34 misje solowe i 13 w trybie (tu pasowałoby raczej "tribie") multi. Operational Art of War to już klasyczna strategia w turach, z 16-bitową grafiką i wieloma możliwymi "mode armii" gry; zawierać będzie około 24 misji.

### • RONALDO, GOLA!

W najnowszej grze Infogrames Entertainment... a właściwie w serii gier "soccerowych" wsparcia programistom udziela niejaki Ronaldo (ciekawe, ile to kosztowało firmę? Aż strach myśleć...). M.in. będzie on "modelem" do sekwencji motion-capture. Pierwszy program z tego cyklu powinien być gotowy pod koniec tego roku.

### • CARMAGEDDON 2

Miesiąc temu puściliśmy wzmiankę o tej grze... czas na drugą, nieco konkretniejszą. Czego można spodziewać się w sequele jednej z najbardziej kontrowersyjnych produkcji na PC? Wiadomo, że wykorzystuje akcelerator grafiki, jest 30 nowych broni, 12 "fully destructible" terenów jazdy, 5 torów i masa... no tych, wiecie, owieczek i nie tylko. Poprawiono też realizm jazdy samochodem. Będzie trudniej kogoś przejechać, a sam wózek łatwiej będzie ulegać uszkodzeniu w kolizjach z ofiarami (ale też będzie odpowiednio wytrzymałszy).

### • UNREAL+

To nie upgrade gry, a jeno oficjalny data-dysk z misjami. Zabytulowano go: A World Gone Dead, 10 nowych leveli, 8 nowych broni (w tym pila łańcuchowa, młot, kosiarka do trawy (!!!!)) oraz "constant combat" - będziemy mogli latać. Dysk wyda WizardWorks.

### • WIZARDWORKS AGAIN

Skoro już mowa o tej firmie i data-dyskach... Chłopaki majstrują też oficjalny dysk z misjami do Starcrafta. Zawiera 30 nowych misji (po 10 na rasę), nowe mapy multiplayerowe, nowych bohaterów oraz nowe efekty dźwiękowe (w tym speeche), a także poprawione algorytmy AI wroga. Premiera na dniach (najprawdopodobniej już jest w sprzedaży... choć nie u nas).

### • STARCRAFT - JESZCZE WIĘCEJ!

Kolejny oficjalny data-dysk nazywa się Brood Wars. Zawiera 24 misje, nowe typy terenu i oddziałów. I już wkrótce trafi do sklepów...

### • LUBISZ GRY ON-LINE?

Zresztą niezależnie od tego, czy je lubisz, czy nie - zwróć uwagę, że Berkeley Systems wydała nową wersję popularnej gry on-line Acrophobia.



## Zupełnie Nowe!

### • KOLEGO - TO LEGO!

LEGO Media przygotowała coś dla młodszych (ale czy tylko młodszych, Gem.in?) graczy, którzy oprócz komputera lubią klocki Lego. LEGO Creator umożliwia (na ekranie PC) tworzenie trójwymiarowych struktur z tych klocków, LEGO Loco z kolei umożliwi budowanie... pociągów (i nie tylko budowanie, ale i wprawianie ich w ruch po LEGO-świecie). A na koniec: LEGO Chess - czyli Lego-szachy. Wszystkie gry powinny być w sklepach jeszcze przed świętami.

### • MONOLITH I ROSJANIE

Monolith kupił od Rosjan prawa do znanej (RPG-filom) gry: Rage of Mages (znanej także jako Allods), stworzonej przez Nival Entertainment. Dodajmy, że gra ma 16-bitową grafikę 3D, efekty świetlne i atmosferyczne, 300 "znajdźek", 50 odmian potworów, 30 misji i możliwość zabawy w sieci (do 16 graczy naraz). No no...

### • 5 NOWYCH GIER

Zamierza wydać Activision w kooperacji z nową firmą developerską, zwaną Pandemic Studios. Pierwsza dwójka z tych pięciu to sequele do Battlezone i Dark Reign - obie ukazać się nie później niż latem przyszłego roku. No cóż - nad oboma tytułami pracują... autorzy poprzednich części, więc należy oczekiwać znakomych rezultatów. Pozostałe 3 gry owiane są jak na razie mgłą tajemnicy...

### • ZAPOWIEDZI TOPWARE

Ucieszy was na pewno fakt, że powinien pojawić się sequel Earth 2140 o nazwie Earth 1250. Ponadto po wakacjach firma wyda na polskim rynku gry: Check Allianz 1 i 2; Deadly Games, Knight & Merchants (po polsku), Devastator oraz Septerra Cora. Malo? - no to będą też: Roborumble (czyli Reflux), Gorky 17 (RPG/adventure), The Show (akcja), Wizardry 8 (RPG) i metropolisowski Witcher, czyli Wiedźmin (ale to już w 1999).

### • INNI NIE GORSI!

Z kolei Licom Empik Multimedia zasilili nas m.in. grami BioBreaks, BroadSide, Duke Nukem Forever, Fighter Squadron, Heavy Gear 2, Heretic 2, Lode Runner, Missed in Action, Mace, dwoma paczkami z misjami do Quake 2, Rebel Moon Revolution, Sensible Soccer World Cup, Sin, Strike Zone, The Core Contingency (päck z misjami do Total Annihilation - patrz recenzja w tym CDA), Tonic Trouble, Total Annihilation 2, Trans Am Racing, Valdo, War of the Worlds, YoungBlood. Zapowiada się gorąca jesień... A jeśli nie kojarzysz tytułu jakiejś gierki - bez strachu, w tym i następnym CDA na pewno znajdziesz wiele informacji o nich!

### • CZOLGOWE ZAWODY

Gra Hard Corps ma być, zdaniem twórców, wyważonym mariażem typowej militarnej symulacji czołgu... i dynamicznej "arcadowej" symulacji jazdy, naturalnie w 3D. Ale sądząc ze screenów, wygląda na to, że program bardziej ucieszy "symulatorów", którzy lubią np. Armored Fist 2 - choć naturalnie pazory mogą mylić... Akcja nie toczy się podczas zadanej wojny - to po prostu przyszłościowy sport (?), transmitowany przez TV, w którym w szranki stają zawodnicy wielkich korporacji (czyżby problemy z nadmiernym zabrudzeniem? ;-)). Ale zasada jest ta sama - zetrzeć wroga z powierzchni Ziemi. Walczymy na 5 różnych teatrach wojennych, w każdym mamy do spełnienia 6 zróżnicowanych misji. Akcję obserwujemy z perspektywy TPP. Gra wykorzystuje akceleratorzy grafiki, a pełni



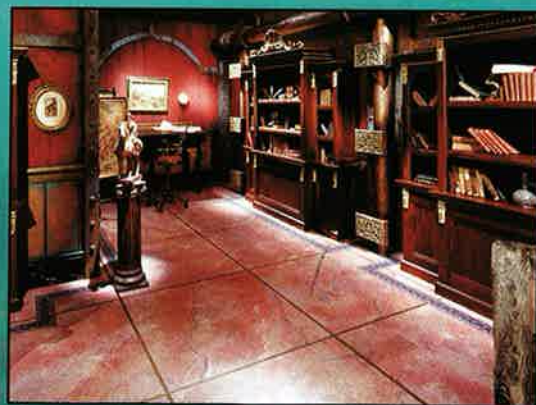
## 20 tysięcy ton nad głową

**J**eśli dopiero co wyszliście z kina optakując losy Titanica oraz jego pasażerów, i czujecie mały niedosyt - wciąż wam brakuje czegoś "wodnego", mogą troszeczkę wam ulżyć, zapowiadając grę ściśle powiązaną z wodą, która da się poznać pod tytułem: **20,000 Leagues The Adventure Continues.**

### JASPIN

W rzeczywistości z Titanikiem tytuł ten będzie miał tyle wspólnego co piernik z wiatrakami - ale za to akcja gry szerokim łukiem będzie zawadzała o pokłady statków różnego typu. Naszymi nogami, uszami i oczami, czyli bohaterem, nad którym obejmujemy całkowitą kontrolę, będzie młody biolog, Will Stewart, który o nurkowaniu oraz hulaniu na statkach podwodnych nie wie praktycznie nic. Intryga nie rozgrywa się w czasach wydarzeń zawartych w książkach Julesa Verne'a (choć nazwa programu może sprawiać takie wrażenie). Dotyczy ona epoki o wiele nowocześniejszej,

a właściwie - "postnowocześniejszej" - wydarzenia, w których będziemy uczestniczyli ocierając się bowiem o magiczną przyszłość - początek 21 wieku. Jak to zwykle bywa w prze-powiedniach filmowych i gierkowych, nie będzie to okres sielanki i powszechnej "szczęśliwości" narodów. Tym razem ludzkość zamartwia się problemem w zastraszającym tempie znikającej żywności, a ratunkiem dla kończących się zapasów mają być jeszcze nie wyeksploatowane pokłady podobno zasilające ziemskie zbiorniki wodne. Z tego powodu nasz bohater Will, jako biolog oraz ekspert w tej dziedzinie, został wysłany wraz z niewielką załogą w oceaniczne głębiny w celu zbadania możliwości alternatywnych sposobów zagęszczania



ludzkich żołądków. Kłopoty się zaczęły, gdy dryfując sobie radośnie pod wodą, Will i spółka znaleźli wrak legendarnego Nautilusa, który miał zaszczyt być prowadzony kiedyś ręką oraz rozumem równie legendarnego kapitana Nemo. W momencie

gdy ekipa badawcza wkroczy na pokład całkiem jeszcze sprawnego pojazdu, przybędą kłopoty w postaci tajemniczego, dość wrogo nastawionego statku (a właściwie jego załogi) z kapitanem Dakkarem na pokładzie, który uzurpuje sobie niepisane prawa do Nautilusa i zmiędzy, jak ośmiornicę każdego, kto stanie na jego drodze...

Historia, jak widać, całkiem interesująca i jak na przygodówkę przystało, rozwija się w wy-starczająco ciekawy sposób, aby wciągnąć gracza w swe głębokie i niezbadane tajemnice. Bohaterowie, w tym i Will Stewart, dzięki "pomocy" kapitana Dakkara pozbawieni zostali powrotu na swój matczy-





ny pokład SeaSource Two, gdyż został on wcześniej zniszczony przez wrogą jednostkę. Sytuacja niewesoła, ale jak to zwykle w przygodówkach bywa - kontrolowana przez nas postać, penetrując przestrzenie Nautiliusa, rychło błysnie ge-

kiejs zagadki. To co dla mnie zapowiada się najbardziej zachęcająco zabrzmiało może nieco dziwnie, ale w przygodówkach jest bardzo przydatnym elementem - otóż chodzi o tzw. auto-nawigację do wybranego punktu. Wystarczy kliknąć na



nialnymi pomysłami prowadzącymi do wyjścia z kłopotliwej sytuacji.

Gra wykonana została w konwencji filmu interaktywnego, ale ci, którzy otrząsają się z obrzydzeniem na dźwięk owego określenia (nie mówiąc już o oglądaniu tego typu produktu na ekranie monitora), niech się szybko uspokoją, gdyż w 20000 Leagues zostały skumulowane tylko najlepsze cechy interaktywności. Aktorzy wcielający się w rolę "zatopionych" bohaterów, oraz niesłychanie rzeczywiste wnętrza statku stworzone na gigantach Silicon Graphics to główne atuty tej przygodówki. Całość oglądana przez nas oczami bohatera zachwyci swą przestrzenią, w której można wykonywać 360-stopniowe obroty, w dużym stopniu eliminujące przeoczenia różnych ważnych przedmiotów przydatnych do rozwikłania ja-

widoczne nawet w sporej odległości miejsce, a bohater samodzielnie dotrze do celu, omijając ewentualne przeszkody i

oszczędzając nam żmudnego klikania strzałką na poszczególnych punktach rozmieszczonych po drodze.

Perspektywa przywrócenia do życia pozornie bezużytecznego Nautiliusa jest dość kusząca, a

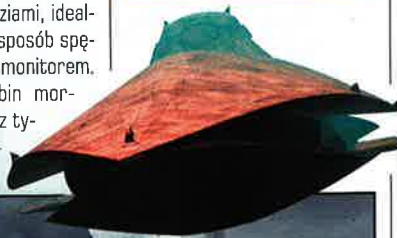


nawigacja w stronę najbardziej tajemniczych i do tej pory niezbadanych ląkacji, spośród których można by wymienić chociażby zatopioną Atlantydy czy Trójkąt Bermudzki, zapewne wywoła dreszcz emocji u gracjącego. Jeśli często zatapiać się w lekturach wyprodukowanych piórem Jules Verne'a i chcielibyście zagrać w coś, co nawiązuje do tego typu publikacji, 20,000 Leagues będzie, zgodnie z zapowiedziami, idealnym pomysłem na sposób spędzenia czasu przed monitorem. Penetrowanie głębin morskich, stykanie się z typowymi problema-

mi dla różnego rodzaju ekip badawczych odciętych od świata, nawiązanie do świata kapitana Nemo oraz zetknięcie się z typowymi dla przygodówek zagadkami, rokuje bardzo dobrze, a nadzieje graczy powinny zostać spełnione. Szkoda tylko, że

od szczęścia "smakowania" pełnego produktu dzieli nas całkiem spory szmat - zgodnie z zapowiedziami ma się on ukazać dopiero jesienią 1999 roku. Chyba że chłopaki z SouthPeak się sprężą, zacisną pasa i zrobią nam miłą niespodziankę, ale jeśli nie... Cóż, trzeba będzie się zabrać za coś innego, albo uzupełnić braki w lekturach Verne'a, by za rok na jesień być w pełni przygotowanym do spróbowania rzeczywistości 20000 Leagues The Adventure Continues.

### 20.000 Leagues. The Adventure Continues SouthPeak



## Zupełnie Nowe!

oferowanych przez nią możliwości odkryjemy dopiero podczas rozrywek w sieci, których odmian jest od groma i trochę. Choć i ci, którzy pograją z komputerem, nie powinni mieć podstaw do narzekania. Radzimy też zwrócić uwagę na liczne efektowne sekwencje FMV (Full Motion Video). Data premiery? Standardowo - koniec tego roku. Autorzy: Grolier Interactive.



### • I JESZCZE RAZ CZOŁGI

Grolier Interactive wyraźnie polubił zręcznościowe symulatory czołgów. Druga gra z tej stajni, z czołgiem w roli głównej, praktycznie rezygnuje jednak z wszelkich elementów symulacji, koncentrując się tylko i wyłącznie na elementach niekonwencjonalnie potraktowanych wyścigów. W Tank Racer akcje obserwujemy w TPP lub FPP, w wielu rozmaitych ujęciach kamery. Zadaniem gracza jest osiągnąć metę w możliwie krótkim czasie i wyeliminować wszystkich innych kandydatów do zwycięstwa. Do wyboru macie 12 zróżnicowanych odmian czołgów i olbrzymią ilość upgrade'ów, power-up'ów, systemów broni itp. A do pokonania, prócz wrogów, 15 tras (nie licząc aren do pojedynków deathmatchowych). W trybie multiplayer mamy 4 tryby gry, dla maksymalnie 6 graczy. W trybie single jeden - wyścig z czasem i konkurencją. Wszelkie chwytaki dozwolone! Będzie też możliwość grania we dwóch na jednej maszynie (split-screen). Grafika - cóż, bywało lepiej; jak dla mnie jest tu trochę za dużo pikseli. Miejsmy jednak nadzieję, że gra wykorzysta akceleratory, co powinno znacząco wyeliminować tę niedogodność. Dostępne w redakcji screeny pochodzą z "pre-alpha wersji" i producenci zazyczyli sobie nawet, by ich nie publikować, ponieważ nie oddają one w pełni jakości programu. Premiera: czwarty kwartał tego roku.

### • CO Z QUAKE 3?

Wygląda na to, że... raczej niewesoło. Ba - tragicznie! John Carmack oświadczył bowiem, że nie zamierza więcej pracować nad nowym engine i odpuszcza sobie "Trinity", czyli grę, która miała kiedyś nosić nazwę Quake 3. (Czyżby po obejrzeniu Unreal'a? ;) ). Czyli - nie będzie Quake 3? Raczej tak. Będzie natomiast Quake Arena, czyli Quake tylko dla internetowców. Marne pocieszenie...

### • TASIEMIEC

Palladium Interactive przygotowuje do wydania Mega Solitaire, czyli największą z dotąd zamieszczonych na CD kolekcję gier typu "solitaire" - pasjansów itp. Będzie ich co najmniej 200. Do grania wystarczy 486 i 16 Mb Ram.

### • JESZCZE RAZ HASBRO

Hasbro Interactive porozumiało się ze Slingo, Inc., wskutek czego jedna z najpopularniejszych online'owych gier w USA, o nazwie Slingo (trochę bingo... a trochę lichy wie co) powinna pojawić się na CD, także w wersji dla solo-graczy.

**Zupełnie Nowe!**

**•WHAT'S UP, DOC?**

Porozumienie zawarte pomiędzy Warner Bros i Southpeak Interactive zaowocuje już wkrótce serią rozmaitych gier i programów edukacyjno-użytkowych bazujących na najpopularniejszych kreskówkach Braci Warner. Czego możemy oczekiwać? Jeszcze w 1998 pojawi się gra łącząca elementy akcji i zręcznościówek, pod tytułem Pinky & The Brain World Conquest, przygodówka bazująca na serialu Animaniacs oraz puzzle pod wiele mówiącym tytułem Looney Tunes Animated Jigsaw. Ponadto seria "książeczek do kolorowania" (naturalnie na ekranie PC) Crazy Panit, a ponadto rozmaite komputerowe kalendarze itp.

**•DODATKI DO AGE OF EMPIRES**

To nowy misjon-dysk o nazwie Age of Empires Expansion Pack. Znajdziecie w nim Imperium Rzymskie, nowe oddziały i dodatkowe kampanie. A propos - Age of Empires II: The Age of Kings pojawi się na wiosnę przyszłego roku.

**•INNE NOWOŚCI MICROSOFTU**

Które już wkrótce trafią na rynek, to: Combat Flight Simulator, Urban Assault (pisałszy o nim niedawno w zapowiedziach), Motorcross Madness, Revenge of Arcade, Pinball Arcade, Inertia i... Close Combat 3. Urat!

**•HEAVY METAL**

Heavy Metal: F.A.K.K. 2 to nowa gra firmy Ritual Entertainment. Tym, którym F.A.K.K. różnie się kojarzy, wyjaśniamy, że jest to skrót od Federation Assigned Katogenic Killzone... Tytuł bazuje na kultowym filmie (animowanym) Heavy Metal (wykorzystał artwarki i ścieżkę dźwiękową z pierwowzoru - jak się domyślicie, nie będzie tam raczej kapel disco-polo). Powinna pojawić się w połowie przyszłego roku. A co to będzie? - ciężka gra akcji!

**•NEWSY Z ACCLAIMA**

Wiecie już, że ma się pojawić Turok 2. Oprócz tego firma pracuje nad South Park, grze bazującej na popularnym w USA serialu komediowym (a kiedy gra na motywach Bundy'ch?) i NFL Quarterback Club '99. Obie powinny mieć premierę pod koniec tego roku.

**•PRAX WAR**

To dzieło firmy Rebel Boat Rocker (wyjdzie pod szyldem EA) ma być strzelaniną 3D FPS, rozgrywaną się w roku 2032. Pikanterii produkcji daje fakt, że główny bohater nazywa się... Bil Gates. Osobnik ten jest szefem wielkiej korporacji "mieszącej" w branży komputerowo-internetowej i musi zmierzyć się z inną potężną firmą, GATO. Rzecz idzie o globalne panowanie nad światem... Tytuł programu jest roboczy, zatem może ulec zmianie. Wszelkie podobieństwo do realnie istniejących osób jest tu naturalnie dziełem przypadku ;-).



# Wodzu, prowadź!

**K**im jest Sid Meier - tego nie trzeba mówić tym, którzy gustują w rozbudowanych grach strategiczno-ekonomicznych. Cywilizacja, Kolonizacja czy choćby ostatnio Gettysburg - to tytuły, które są zapisane złotymi głoskami w sercach graczy. Można wręcz zaryzykować teorię, że każdą grę sygnowaną tym nazwiskiem należy kupować "w ciemno" - szansa, że natrafimy na knota jest tu tak niewielka, że praktycznie równa się zero... Zresztą gdyby było inaczej, to wątpię by pozwolono Sidowi umieszczać swoje nazwisko w tytule. A tak - od razu ręka sama wędruje w stronę portfela.

MAC ABRA

Dlatego wieść, że Guru pracuje nad nową grą spowodowała, iż moje serce zabiło w szybszym rytmie. A ponieważ takich jak ja jest na pewno więcej, śpieszę by podzielić się z nimi tym, co sam wiem na temat Alpha Centauri. Gra ma być doskonale wyważonym konglomeratem najlepszych elementów gier strategicznych i ekonomicznych. Będziemy odkrywać, badać, budować i rozbudowywać swe posiadłości, a także walczyć z różnorodnymi przeciwnikami. Wszystko zaś osadzone jest w realiach świata XXII wieku, w grafice 3D.

A jest to wiek, w którym pierwsza grupa kolonistów osiągnęła układ pobliskiej gwiazdy Alfa Centaura (nazywa się ona bzdaj Toliman). Tzn. prawie osiągnęła. Gdy statek był o krok od celu, kolizja z meteorem spowodowała przebudzenie śpiących w hibernatorach ludzi. Wskutek powstałego chaosu koloniści podzieliili się na 7 skłóconych frakcji, z których każda inaczej wyobrażała sobie kolonizację jedynej planety systemu... i swoje miejsce na nowej Ziemi. Ciąg dalszy historii jest już oczywisty.

Gracz wciela się w przywódców jednej z frakcji - każda

z nich ma swoje specyficzne właściwości; jej wybrór ma więc spore znaczenie. I rzecz jasna każda marzy o niepodzielnym władaniu nowym



wpłynąć na wynik starcia z wrogiem. Zniwelować góry, osuszyć morze - to dla kolonistów pestka (wyobrażacie sobie miny gości, którzy intensywnie inwestują we flotę, gdy zobaczą, że nie ma gdzie ply-

gielski, ten już wie, czego się można po nich spodziewać. A to tylko jeden przykład...

Jak każda tego typu gra strategiczna, Alpha Centauri dostaje skrzydeł podczas zabawy w sieci. Maksymalna liczba graczy jest w tym momencie równa ilości frakcji (zatem nie może być większa od 7), zaś inteligencja komputera powinna być miłym (albo niemiłym - gdy dostaniecie ciężkie baty) zaskoczeniem dla wielu fanów. A trzeba tu dodać, że elementy strategii w AC są nader liczne i rozbudowane. Grywalność powinienn podnieść losowy generator terenu (nie będzie dwóch identycznych misji!) i parę innych niespodzianek szykowanych nam przez Mistrza. A i grafika, jak na strategię, prezentuje się zachęcająco...

**Sid Meier's Alpha Centauri**  
Firaxis Games/EA



globem. Zamiast więc zabrać się do uciążliwej pracy, koloniści na gwałt rozbudowują swój potencjał militarny, tworząc rozmaite fabryki zbrojeniowe, produkujące najróżniejszych maszyn i broni. Ale swoją drogą terraformowanie planety "odchodzi" na całego - raz, że dostarcza surowców do dalszego rozwoju, dwa że odpowiednio przekształcenie terenu może w znaczący sposób

wać...?). Naturalnie należy też dbać o rozwój ekonomiczny i technologiczny, tak broni, jak i całej kolonii (w tym mogą nas wspomagać komputerowi "nadzorcy"). Przyda się to nie tylko do wykończenia wrogich frakcji. Zapomniałem wspomnieć, że planeta jest zamieszkała przez równie liczne co niebezpieczne miejscowe formy życia - ot, choćby takie wstrętne Mind Wormery. Kto zna an-

Premiera Alpha Centauri powinna mieć miejsce jeszcze w tym roku (najprawdopodobniej w okolicach świąt). Ale ja już dziś aż podskakuję na krześle z niecierpliwości. Sid, nie bądź drańkiem, wypuść choć demo, co?



# Najlepsze maszyny, wspaniali ludzie

**Zupełnie Nowe!**

Tak można jednym zdaniem podsumować grę **Fighter Legends: Europe 1944**.

Wiadomo, że jest to symulacja lotu rozgrywana podczas II wojny światowej. To był czas, w którym o zwycięstwie nad wrogiem decydowały jeszcze w równej mierze zarówno klasa maszyny, jak i kunszt pilota, a nie lepszy radar, szybsze komputery pokładowe czy posiadające większy zasięg rakiety typu "odpal i zapomnij".

Skoro więc mówimy o myśliwcach... Do waszej dyspozycji oddane zostają najlepsze maszyny bojowe z tego okresu: P-38, P-47, P-51, Spitfire, Bi 109, FW 190, Me 262 (szkoda, że znowu nikt nie pomyślał o wschodnim te-

renie działań - Jaki, MiGi, LaGGi czy japońskie Zera też sroce spod ogona nie wypadły).

DżOSEPH

Pierwsze co rzuca się w oczy to niewiarygodna jakość grafiki i dbałość o najmniejszy detal - tak samolotu, jak i samej roz-

grywki. Nie wiem ile z przygotowanych przeze mnie screenów zostanie zamieszczonych, ale mam nadzieję, że możliwie dużo - aż żal nie pokazać każdego obrazka... Szokuje mnie to, że w końcu ktoś pomyślał o paru drobiazgach, których zwykle ze świecą szukać w symulacjach lotu. Np. gdy trafiliśmy wrogą maszynę, to ona albo wybuchła, albo w kłębach dymu i ognia szła dół.

W tej grze autorzy postarali się dać nam więcej. Trifonia maszyna, gdy już pali się w powietrzu, zachowuje się jak prawdziwy samolot - np. traci jakieś elementy usterzenia, odpada z niej poszycie skrzydeł, spadając podlega wszystkim prawom fizyki (np. wchodzi w niekontrolo-

lowany korkociąg), a jeśli płomień dotrze do zbiornika paliwa - całkiem realne jest, że ujrzycie jak odpada i same skrzydło. Ponadto, jeśli będziecie do końca śledzić jej ostatni lot w dół, ujrzycie jak ginie w efektywnej eksplozji w momencie kolizji z ziemią... Już nie mówiąc o tym, że na jej kadłubie doskonale widzimy ślady po naszych kulach i pociskach z działek. Może nie jest to najważniejsze w symu-



lacji, niezależnie od jego preferencji: dla tych bardziej zaawansowanych przewidziano np. lot "w ciemno" w chmurach, tylko wedle wskazań przyrządów, czy lądowanie w nocy na "polowo" oświetlonym lotnisku...

Równie dobrze i realistycznie będą odtworzone wnętrza samolotu (trójwymiarowy wirtualny kokpit). W czasie gry możemy latać w mi-

siach solo - jak i walczyć w większych formacjach (i to niekoniecznie w trybie sieciowym - prawda, że to mile rozwiązanie?). Do-



stępne będą opcje treningu, pojedynczych misji (wiele zróżnicowanych zadań) oraz kampanii, tak po stronie aliantów, jak i Niemców. Zróżnicowany poziom realizmu lotu (z możliwością włączania takich opcji jak np. autolanding) powinien zadowolić każdego fana symu-

stępną jeszcze w tym roku (najprawdopodobniej w okolicy świąt). Zapamiętajcie ten tytuł!

**Fighter Legends:  
Europe 1944  
Electronic Arts**

## • TRESSPASSER

O tej grze pisaliśmy obszernie dawno temu, w CDA 10/97. Przypomnijmy, że bazuje na idei Parku Jurajskiego (jesteśmy na wyspie opanowanej przez dinozaury) i ma mieć rewelacyjną oprawę graficzną (w klimacie Tomb Raider) oraz niezwykle rozbudowaną AI komputerowych przeciwników. Wszelkie znaki na niebie i ziemi świadczą, że tytuł pojawi się jeszcze w tym roku. Aha - i wbrew pogłoskom MA on wbudowane opcje gry multiplayerowych!



## • CLOSE COMBAT 3

Mówiliśmy o nim przed chwilą, prawda? - ale program ten wart jest szerszej wzmianki, jako że jest to jedna z lepszych i oryginalniejszych gier strategicznych, będąca czymś pośrednim pomiędzy RTSami i klasycznymi strategiami (miksaturę tę określa się mianem Real Time Wargame). Akcja trzeciej części rozgrywa się tym razem na froncie wschodnim, w latach 1941-45. M.in. będzie można zdobywać sprzęt na wrogu (np. porzucone działo można obsadzić swoją ekipą). Premiera zaplanowana jest na rok 1999 - niestety nie wiadomo, czy chodzi tu o styczeń czy grudzień. Czekamy z utęsknieniem!



## • TOMB RAIDER 3

Pewne jest jedno - ta gra się na pewno pojawi, gdzieś w okolicach końca tego roku. Lara powróci do Londynu, odwiedzi Indie i wyspy na Pacyfiku. "Trójka" ma ulec dość znacznym zmianom - tzn. zostanie rozbudowana warstwa fabularna; naturalnie poprawi się grafika i engine (m.in. dojdą rozmaite zjawiska atmosferyczne). Więcej szczegółów twórcy zamierzają ujawnić na targach ECTS. Wiadomo jednak (z nieco innej beczki - przekażcie to konsolowcom - że wersja na PSX ma być, po raz pierwszy w historii gier na PSX - w... hi-res!!!). Póki co - chociaż roboczy screenik...



## Zupełnie Nowe!

### • WŁADCA PIERŚCIENI!

Sierra's Yosemite Entertainment pomyślnie zakończyła negocjacje z Tolkien Enterprises w sprawie "przełożenia" kultowej powieści fantasy, Lords of the Ring (plus Hobbit), na komputery PC. Będzie to dziko rozbudowany RPG, podobny w klimacie do innej produkcji SYE, noszącej tytuł The Realm. W Middle Earth będzie można zwiedzić 20.000 (!) lokacji, zamieszkałych przez elfów, ludzi, orków, krasnoludów i hobbitów. Gra pojawi się w drugiej połowie przyszłego roku.



### • KARTY NA STÓLE!

Singapurska firma Aztech System Ltd. jest jednym z głównych producentów kart dźwiękowych na świecie. Oto dwa z jej produktów, które powinny zainteresować ludzi zajmujących się szeroko pojętą obróbką dźwięku.

Aztech PCI 338-AD oferuje: dźwięk 3D; akcelerator PCI Audio, optymalizujący wykorzystanie magistrali i procesora; dźwięk o dynamice sygnał/szum ponad 93 dB; 64-głosową syntezę wawetable. Dzięki technologii Aureal 3D, karta umożliwia osiągnięcie prawdziwie trójwymiarowych efektów dźwiękowych. Co to znaczy, można sprawdzić (o ile ma się taką kartę) choćby w grach: Jedi Knight, Dark Vengeance, Outlaws, Starfleet Academy. Urządzenie przenosi dźwięk w zakresie 20-20000 Hz, przy poziomie zniekształceń rzędu 0,003%. Jest kompatybilne z głównymi standardami dźwięku (w tym SB i SB Pro), oferując przy tym takie atrakcje jak np. równoczesne odtwarzanie kilku plików .wav i cyfrowe miksowanie dźwięku. Do karty dołączone są liczne programy do obróbki dźwięku, w tym: Audiostation, Sound Check, Say It, MIDI Orchestrator, Sound Subscript for Windows. Drugą z kart jest AZTECH PCI-12B Wave (SC-1283D). Może ona generować 128 kanałów wawetable oraz 20 niezależnych stereofonicznych głosów. Przeznaczona jest raczej dla zawodowców grających na instrumentach klawiszowych. Tych, którzy nie mają klawiszy (a chcieliby...), ucieszy wieść, że ta karta potrafi emulować programowo syntezator Yamaha S-YXG50. Co oznacza, że: gramy 128 głosami, mamy 676 brzmień, które możemy modyfikować, używamy 21 zdefiniowanych sekwencji perkusyjnych, a ponadto możemy tworzyć 24-bitowej jakości "efekty specjalne" na trzech równoległych kanałach. Dla mniej wymagających Aztech ma w zapasie prostsze modele kart: Aztech SC16-3D (20 głosów, PnP, 16 bitów), Aztech Sound Galaxy Pro16 III 3D PnP, Aztech Sound Galaxy WaveRider Pro 32-3D PnP oraz Aztech WaveRider Platinum-3D (196 głosów, PnP, wawetable, full duplex, słuchawki).

### • COŚ DLA STRATEGÓW

Oto lista (bynajmniej wcale nie pełna) gier strategicznych, które powinny ukazać się jeszcze w tym roku.

# Po drugiej stronie księżycy

**P**amiętacie Temujin, miłą przygodówkę z aktorami zastępującymi piksele i renderowane gęby? Pracownicy z SouthPeak - grupy, której młoty i kowadła wykuly dla nas ową gierę - ponownie zakasali rękawy i postanowili przypomnieć o swoim istnieniu. Podobnie jak poprzednio, w kręgu ich zainteresowań znalazł się gatunek przygodówki, i jak można wywnioskować z pierwszych, dość obfitych przecieków, będzie on całkiem przyjemnym kąskiem dla fanów (może i nie tylko) tegoż gatunku.

## JASPIN

Dark Side of the Moon - pod tym tytułem produkt zostanie przedstawiony graczom, i zgodnie z tym, co można o nim wyczytać, głównym ośrodkiem zainteresowań grającego będzie właśnie ta ciemniejsza strona księżycy - ale nie tego, który zapewne co noc ukazuje się w oknach niektórym z was. Akcja rozpoczyna się mniej wię-

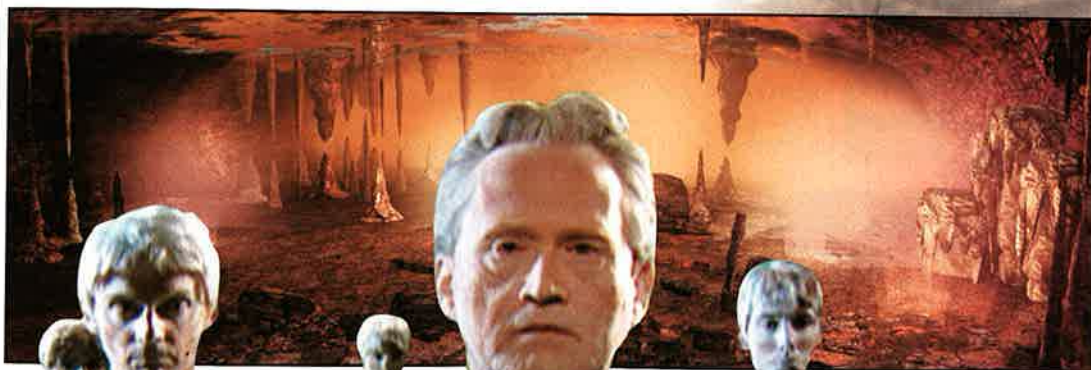


cej w połowie 21 wieku, w którym to wiele już odkryto i dokonano. Między innymi księżyc Luna Crysta, będący dziewiątym z kolei satelitą szóstej planety w układzie Cepheus.

Awantura się zaczęła, gdy światło umysłu zorientowały się i odkryły niesamowite i bardzo przydatne złoża metali oraz krystaliczne zasoby na tymże księżycu. Jak to zwykle bywa w

takich przypadkach, niektórych przedstawicieli gatunku ludzkiego opanował mały świr, a w ich oczach pojawił się symbol przekreślonej dwiema pionowymi kreskami literki "S". Kopalnie niczym grzyby i dżdżownice po deszczu zaczęły pokrywać powoli księżyc. Bałagan oraz bezprawie opanowały planetę, a nad tym wszystkim swą łapę i pięć położyła potężna korporacja Brave Hope.

Mniej więcej tak, choć w dużym skrócie (aczkolwiek dość treściwym), przedstawia się wprowadzająca historia do przygody, dzięki której gracz powinien wczuć się w niesamowitą atmosferę i za-



rwąć kilka nocy przed monitorem, dzielnie fechtując myszką. Bohater, w którego ciało i duszę należy się wcielić, zwie się Jake Wright - przedstawiciel młodego pokolenia, całkowicie zielony i z początku mający małe trudności z przestrojeniem się na nowe śro-



trzenia i łażenia, zresztą po całkiem miłych dla oczu lokacjach.

Intryga gry także ma zapewnić niezłą zabawę. Stopniowe odkrywanie tajemnic oraz zaskakujące zwroty akcji przypominające dobry film sensacyjny, powinny podnieść poziom adrenaliny we krwi, tak jak to robią najlepsze gry z gatunku FPP. Bohater wplątany w maksymalnie pokrytą supelkami fabule będzie musiał się nie lada namę-

czyć, aby wszystkie elementy rozkładać. Jak zapewniają twórcy, niektórzy mogą bardzo mocno utęszamić się z bohaterem, wskutek czego zetknięcie się z tym tytułem całkowicie zmieni ich dotychczasowe życie. Hmm, dosyć niebezpieczny chwyt reklamowy - w końcu nikt nie lubi, gdy komputerowy produkt zaczyna ingerować w rzeczywistość, a wycelowana lufa wylaniająca się z monitora nie jest przyjemnym widokiem. Bądź co bądź czeka na przygo-

dowisko. Na księżyc przybył w celu wyjaśnienia zagadki śmierci swego wujka - Jacoba Wrighta oraz rozwikłania problemu testamentu krewnego, który to jest ściśle związany z przykrym zejściem pana Wrighta. I tak oto, stojąc przed wejściem do jednego z podziemnych labiryntów planety, rozpoczynamy wędrówkę po mrocznych i tajemniczych lokacjach, ucząc się i poznając otoczenie oraz ludzi w nim egzystujących. Sytuacja nie jest wesoła i nic nie wskazuje na to, by miało cokolwiek ją polepszyć, a wręcz wszystko zmierza ku jakiejś tragedii. Jednak pociesmy się faktem, iż mimo beznadziejności sytuacji oraz późniejszych zdarzeń, w jakie będzie miał okazję wplątać się nasz bohater, Dark Side of the Moon zapowiada się pod względem technicznym na całkiem niezły produkt.



Przede wszystkim rządzić i panować na ekranie będą aktorzy wkomponowani w wirtualne otoczenie stworzone w całości na komputerze. Owe tło zwiędzać i obserwować będziemy oczami naszego bohatera, natomiast poruszanie się ograniczone zostanie jedynie przedmiotami, na które natknemy się w danym pomieszczeniu. Możliwość pełnego 360-stopniowego obrotu ma zapewnić komfort nieograniczonego pa-

dówkowców przeprowadzenie mnóstwa rozmów z ciekawymi (bądź nie - zależy od upodobań ;-)) ludźmi zamieszkującymi księżyc. Nie wszyscy palają miłością do Jake'a, ale znajdzie się tu też parę przedstawicieli odmiennej płci, które przychylniej spojrzą na jego poczynania. Rozmowy, poszukiwania, przeszukiwania oraz przede wszystkim umiejętne kojarzenie faktów to główne zadania czyhające na graczy. Tak więc przygotujcie się na mającą niebawem nadejść, całkiem nową przygodówkę rozgrywaną się w przyszłej, fantastycznej rzeczywistości, której ciekawy scenariusz powiemy na długi czas wyłączyć z życia wielu miłośników tego gatunku.

Zobaczymy co z tych obietnic wyniknie, ale myślę - po zapoznaniu się z demkiem oraz zapewnieniami twórców z SouthPeak - iż możemy być dobrej myśli i spokojni o górze dobrej zabawy mającej niebawem nadejść. I tym optymistycznym akcentem kończę relację z ciemnej strony księżycy, z nadzieją, iż powrócę z recenzją z dziewiątką na końcu tekstu.

**Dark Side of the Moon**  
**SouthPeak**

## Zupełnie Nowe!

A.I. Alien Intelligence - sierpień '98 (RTS); Adhara 3 (strategia w stylu manga?!); Admiral Ancient Ships - początek 1998 (RTS na morzu); Advanced Squad Leader - (symulacja dowodzenia żołnierzami w II wojnie światowej) - koniec tego roku; Age of Empires 2 - wiosna '99 Age of Ironclads (wojna na morzu w okolicach XIX wieku); Age of Dars (j/w); Ancient Conquest: The Golden Fleece (RTS w czasach antycznych; Grecy i Persowie); Anno 1602 (strategia z elementami kolonizacji) - już powinna być na rynku; Armada: Star Command 2 (Star Command + RPG); Battle of Britain (wiadomo - lotnicy w II wojnie; robią ją ludzie od Steel Panthers) - grudzień '98; Battlefield Bosnia (Bosnia w 1992); Battleground 9; Chickamauga (i znów wojna secesyjna) - listopad '98; Blitzkrieg (rok 1944 - Patton vs Manteuffel); Bombing the Reich (lotnicy, II wojna) - maj '99; Campaign Series: ACW (następca serii Battleground - dalej wojna secesyjna!) - kwiecień '99; Chaos Gate (świat Warhammer 40 000) - lada dzień; Civilization III (czy trzeba komentować?); CNO 1941 (walki lotniskowców w II wojnie) - lada chwila; Dark Reign 2 (sequel słynnego RTSa) - jesień tego roku; Dawn of War (RTS w czasach dinozaurów) - już powinien być; Dead or Alive (RTS); DEFCON ("world simulator"); Dragoon (Fryderyk Wielki i jego dragoni w 18 wieku); Dungeon Keeper 2; Fallen Heroes (strategia w świecie fantasy); Fighting Steel (II wojna, w latach 1939-42) - koniec lata tego roku; Force Commander (RTS w świecie Star Wars) - jesień tego roku; Galactic Civilizations - jesień '98; Galactic Mirage: The Grand Ambition (taka Civilization w kosmosie); Greyhounds of the Sea (wojny na morzu od 1898 poprzez I wojnę) - koniec lata '98; Heroes of Might and Magic III (bez komentarza) - wkrótce; Hidden and Dangerous (komandosi w II wojnie); Kajju (RTS - bronimy cywilizacji przed "godzillopodobnymi" stworami); Krush Kill' N' Destroy 2 - lada chwila; MAX 2 - już powinien być; Master of Magic 2; Mission to Nexus Prime (RTS na molywach powieści T. Zahna - czyli sfi) - początek '99; Myth 2: Soulbrighter; Nam - Tour of Duty (marines w Wietnamie) - sierpień '99; Pacific Tide (II wojna na Pacyfiku); Panzers East (coś w klimatach Close Combat!) - jesień '98; People's General (kolejny "general") - jesień '98; Railroad Tycoon 2 (sequel słynnej gry Sida Meiera) - zima '98; Reach for the Stars (wojny w kosmosie); Road to Moscow (II wojna w okolicach 1941-42) - jesień '98; Robot Commander (RTS); Settlers 3 - zima '98; SimCity 3000; Space Empires 4; Spearhead (strategia + symulacja Abramsa) - jesień '98; Star Command Deluxe; Star Nations (i znów kosmiczne imperia) - jesień '98; Stars! - lato '99; Stellar Frontier; TacOps '98; Theocracy (Aztekowie vs konkwestadorzy) - zima '98; Third World (strategia + RPS); Total Annihilation: Kingdoms Cavedog (10.000 lat przed wydarzeniami z pierwszej części... + magia) - październik '98; Tribal Rage; UltraCorps; West Front (II Wojna) - jesień '98; World in Flames. Spoooooo!

### • ŚWIAT WING COMMANDER

To otoczenie, w którym rozegra się nowa gra Origin Wing Commander Secret Ops. Powinna się ona pojawić gdzieś w okolicach końca lata. Będzie zawierać 56 nowych misji i sporo ulepszeń.

### • SPEC OPS 2

No proszę, już się mówi o sequelu Spec Ops (i dobrze!). Jak nic złego po dardze się nie wydarzy, to ujrzymy go jeszcze w tym roku! Ponadto w październiku powinien ukazać się też pack z misjami do Spec\_Ops 1. Życ, nie umiera!

## Zupełnie Nowe!

### • ARES RISING

Być może pamiętacie, że dość dawno temu pisaliśmy o tej grze w newsach. W "międzyzasię" Ares Rising, symulator walki (lotu) w kosmosie, nabrał wymiernych kształtów. (Popatrzcie choćby na screen.) W tej chwili trwają zaawansowane beta-testy gry, dokonywane przez 1000 graczy i wszystko wskazuje, że już wkrótce ujrzemy ją na sklepowych regałach...



### • INTEL OSKARŻA...

...firme Intergraph o szpiegostwo przemysłowe, a konkretniej o nieprawne wykorzystanie kilku opatentowanych przez Intel rozwiązań. Szefostwo Intergraph nie zgadza się z zarzutami. Zobaczmy co będzie dalej. Może jakiś deathmatch, panowie?

### • GDYBYM BYŁ BOGATY...

Songu Tewje Mleczarza, ze "Skrzypka na dachu" na pewno nie musi sobie podśpiewywać niejaki Bill Gates. On JUŻ jest (bajecznie) bogaty. Mamo - to najbogatszy człowiek na świecie. Jego majątek szacuje się na jakieś 50 MILIARDÓW \$. W ciągu ostatniego roku szef Microsofta wzbogacił się o marne 40%... Eech! Chcielibyśmy mieć procenty od procentów od procentów jego majątku.

### • STARCRAFTA PRZYBYWA...

...a kasy ubywa graczom, którzy namiętnie kolekcjonują kolejne oficjalne data-dyski. A co z nieoficjalnymi? Sąd odrzucił pozew Bliżarda, w którym firma domagała się zakazu publikacji nieoficjalnych data-dysków do tej gry. Oznacza to tyle, że teraz pewnie aż zaroi się na rynku od podobnych tytułów - bo skoro oficjalnie można...

### • KKND I NIE TYLKO

GT Interactive zawarło umowę z Beam International - firma ta będzie dystrybutorem w USA gry KKND2: Krossfire. Ponadto będzie też rozpowszechniać drugi tytuł GT: DeethKarz - rozgrywaną w realiach sf symulację wyścigów samochodowych. Nawiasem mówiąc, nowe KKND pojawi się na rynku we wrześniu, a drugi program - w listopadzie.

### • ECTS CORAZ BLIŻEJ

Już bardzo niewiele czasu pozostało do początków największych europejskich targów gier (i nie tylko gier) - czyli ECTS. Odbędą się one w Londynie, w pierwszej dekadzie września. Na pewno nie zabraknie tam naszych wysłanników i otrzymanie dokładnej relacji z ich wizyty. Na razie powiemy tyle, że ma tam być zaprezentowanych około 1000 gier! Fiu fuuu!

### • POWRÓT LEMMINGÓW

Roznoszą się ploty, że twórcy nieśmiertelnych Lemmingów kombinują coś na kształt remake tej gry - tyle tylko, że ma tu być dużo więcej zgrzywy i świrowania w konwencji Worms. Program nosi - roboczy - tytuł Attack. Powinien pojawić się na początku przyszłego roku.

# Tunguskie piekło

**W** roku pańskim 1912 miała miejsce słynna katastrofa - upadek meteoru tunguskiego. Zresztą nawet dziś do końca nie wiadomo, czy to tak naprawdę był meteor. Wizja lokalna nie tylko nic nie wyjaśniła, ale nawet zaciemniła obraz wydarzeń. Powstało wiele teorii, które usiłują wyjaśnić to zdarzenie - od hipotezy meteorytu, poprzez kolizję z lodową kometą lub mikroskopijną czarną dziurą, aż po... eksplozję statku obcej cywilizacji. W każdym razie jest to jedna z najbardziej fascynujących tajemnic XX wieku. Wydarzenie to zainspirowało też wyobraźnię twórców gier...

## DRACO

Garstka mnichów, mieszkających w pobliżu epicentrum kataklizmu odnalazła dziwny artefakt, który potraktowali jako dar od Boga i otoczyli czcią. Ukryli go przed oczyma postonnych i rozpoczęli badania naukowe nad znaleziskiem. Jakiś czas później zbudowali nawet zamek, w którym ukryli "boski kamień". No cóż, jeśli nawet był to dar od Boga, to na pewno nie był to Bóg, który sprzyja ludziom. Diabelska moc artefaktu sprawiła, że zamek szybko stał się czymś w rodzaju teleportu, łączącego nasz świat i... piekło, a forteca zaroila się od dziwacznych kreatur...

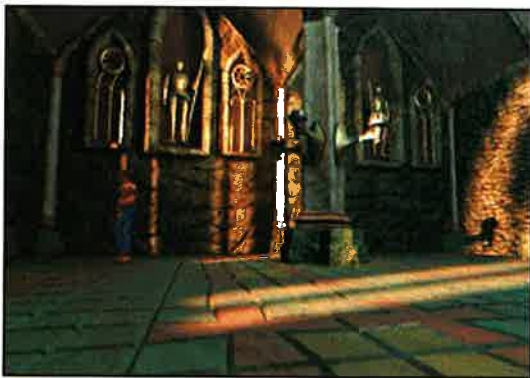
Tymczasem w innym miejscu i w nieco późniejszym czasie pewien osobnik zasiadł - z przyczyn, które z braku miejsca pominiemy - na krześle elektrycznym. Ostatnie co pamiętał, to zgrzyt przełącznika uruchamiającego prąd o napięciu paru tysięcy volt... A potem znalazł się w miejscu, które w swej naiwności wziął za niebo. Wystarczyło jednak parę godzin, by zrozumiał swoją pomyłkę. To nie było niebo... to był ów tunguski zamek.



Trudno właściwie zdefiniować, czym jest Tunguska. Łączy on bowiem elementy przygodówki i gry akcji (coś jak Alone in the Dark czy Resident Evil) z... na-

nogi... no i głowę. Tę ostatnią nie tylko po to, by walić "z byka". Ostatecznie jest to także gra przygodowa, więc gdy zawiodą metody siłowej per-

stępne będą aktywne kamery; masa efektów świetlnych ma wycisnąć lzy z waszych oczu, a inteligencja wrogów powinna dodatkowo zmusić je do wytrzeszczu, podobnie jak hirsowe sekwencje wideo. Sterowanie ma być maksymalnie uproszczone (co nie znaczy, że prostackie), potwory powinny skrócić wam bebechy z odrazy, a całość wywołać zduszony jęk zachwyty.



walanką karate. W sumie ten ostatni wątek wyraźnie zdominował całą produkcję. 30 rodzajów trójwymiarowych, cieniowanych Goraudem przeciwników to nie w kij dmuchał! Trzeba będzie wysilić ręce,

sważi, trzeba będzie się przestawić na tryb "rusz głową, baranie!". A dzięki temu zyskasz m.in. nowe rodzaje broni, znajdzie itp. Warto więc myśleć, o j warto. Grafika ma stać na wysokim poziomie, do-

Czyby poważna konkurencja dla Resident Evil 2? Calkiem możliwe. A kiedy będziemy mogli się o tym naocznie przekonać? No cóż, większość z zapowiadanych w tym numerze CDA gier przewidywana jest na okolicę świąt Bożego Narodzenia. Tunguska nie wylamuje się z szeregu...

**Tunguska**  
Exortus/Amber





# Kaskaderskie wyścigi

**C**iągle wam mało wyścigów? Znużeni grzeźną jazdą po wytyczonych torach? Brak dreszczyku emocji podczas grania w rozmaite rajdy terenowe? Narzekacie na grafikę albo małą szybkość działania kolejnej wyścigówki? Mówiąć krótko - oczekujecie czegoś nowego, rewelacyjnego wizualnie, szybkiego i zmuszającego do maksymalnego wysiłku, a jednocześnie zapewniającego wielką radość grania? Można powiedzieć, że żądacie niemożliwego, szukacie ideału...

OGRE



im ręce, nogi i spodnie z wrażeń (włóżcie pampersy!). A ponieważ gra wykorzystuje akceleratora (co nie znaczy, że są

rzucają wam autorzy gry. W jaki sposób do niej dotrzeć, to już wyłącznie wasz biznes. Liczy się tylko to, by wyprzedzić na niej konkurencję. Jeźdź jak chcesz i gdzie chcesz - po wydymach, bagnach, pustyniach, krętych kanionach, tunelach wydrążonych wzdłuż śladów, jakie pozostawia za sobą pijany wąż, czy trasach, które przypominają rozgrzebany plac budowy. Życie dodatkowo umiła wam zmienne warunki atmosferyczne. Co powiecie na burzę piaskową czy oberwanie chmury? Mina wam zrzednie, gdy okaże się, że nawiewa-

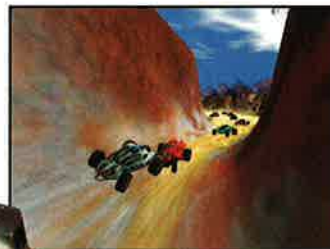
ny pasek zablokował osie kół, a warstwa wody sprawia, że ziemia zaczyna przypominać lodowisko... Tym bardziej, że model jazdy ma być mocno realistyczny (włącznie z kolizjami i uszkodzeniami pojazdów), a komputerowi oponenci - inteligentniejsi niż norma przewiduje. A jak ich ogracie, no to jazda w sieciową rozgrywkę i to w paru różnych trybach. Czy przekonałem was do Powerslide? Siebie

- na pewno... No i ostatnie informacja: premiera w listopadzie tego roku. ■

Powerslide  
GT Interactive

one konieczne do szczęścia), to i wrażenia wizualne będą na pewno pierwsza klasa. Do tego trasy - urozmaicone jak diabli, pełne niespodzianek wymagających wręcz kaskaderskich umiejętności; skoki przez rzędy bączek są tu czymś wręcz trywialnym.

I jeszcze coś. "Trasy" to nieco mylące określenie tego, co was tu oczekuje, bo sugeruje jakiś odgórnie ograniczony i zamknięty w jakichś ramach teren do przejechania. A tu nic z tych rzeczy. Owszem, wyznaczono metę - ale to wszystko, co na-



**Zupełnie Nowe!**

## • GAMEPADY

Konsolarze radujcie się! Oto do naszego pięknego kraju zawitała firma Wild Things z paroma równie dziwnymi co ich nazwa produktami. Niby są to zwykłe pady, ale te kolory - Metaliczne Srebro czy Elektryczny Błękit (w sumie jest dostępnych sześć różnych schematów) robią bardzo pozytywne wrażenie. Podobnie jak osiem przycisków, niezależne auto-fire, czy super ergonomiczny design. Tyle oferuje seria Chameleon, ale jest jeszcze Soft Touch - coś dla tytanów gier, mających dosyć trzymania w swych jakże cennych dłoniach twardego kawałka plastiku. Został on bowiem pokryty mięciutkim tworzywem, ale poza tym oferuje dokładnie tę samą wysoką funkcjonalność co Chameleon - i to w trzech różnych kolorach (choć plotki głoszą, że następne są już w drodze). A, byłbym zapomnian. Powyższe goodsy oferowane są posiadaczą Playstation, ale inni też coś dla siebie w ofercie znajdą, wystarczy zajrzeć na [www.wild-things.co.uk](http://www.wild-things.co.uk).

## • GROUND ZERO

Jak może pamiętać z poprzedniego miesiąca, ten tytuł nosi nowy zestaw z misjami do Quake 2, tworzony przez Activision. Do premiery pozostało jeszcze trochę czasu, więc ponapawajcie się choć screenem...



## • TRZECI CEZAR

Ta gra (Caesar 3) na pewno ucieszy maniaków strategii zmiksowanych z grami ekonomicznymi. Zresztą na pewno każdy z was przynajmniej słyszał o tym cyklu, czyż nie? Trzecia część w sumie jest o tym samym - rozbudowujemy swoje miasto (w czasach rzymskiego imperium), dążąc do opanowania całego dostępnego w grze świata, dbając jednocześnie o dobry nastrój swoich poddanych. Tyle tylko, że program ten będzie kładł duży nacisk na tryb multiplayer, a ponadto ma być w nim dużo lepszej, "żyjącej" grafiki. Czy to wystarczy, by "trójka" powtórzyła sukces poprzedników? Zobaczymy.



**Zupełnie Nowe!**

**• WIĘCEJ MOCY**

Tak można jednym zdaniem streścić nową grę rozgrywaną w realiach Star Wars, o tytule Force Commander. Będzie to ponoc odlotowy RTS i pojawi się jesienią tego roku. Do wyboru Rebelia i Imperium (bo co innego?) i składa się z kilkunastu cykli, każdy z nich zawiera około 3 misji. Walka w kosmosie i na powierzchni planet, totalna destrukcja, jak i precyzyjne uderzenia na wskazane obiekty, około 100 rozmaitych budowli i oddziałów, grafika 3D (dwa ujęcia), aktywna kamera, multiplayer. Zapowiada się przebój!



**• POLSKI QUAKE!**

Nazywa się Mortyr Schloss i - w przeciwieństwie do Targeta - źródłem jego inspiracji nie są gry "duke'o-podobne", a raczej typu Quake, Unreal czy Blood. A właściwie to nawiązuje (scenariuszowo) do Pierwszego z Rodu - czyli słynnego... Wolfensteina. Akcja Mortyr Schloss rozgrywa się w czasie II wojny światowej (choć nie do końca... bo dojdą podróże w czasie), w ponurym zamczysku, pełnym zupełnie pozbawionych poczucia humoru hitlerowców, konstruujących właśnie kolejną Wunderwaffe. Autorzy obiecują rewelacyjny engine (renderowane w czasie rzeczywistym cienie, efekty atmosferyczne, świecące powierzchnie, kilka typów nieba, dźwięk 3D), odpowiedni klimat i mnóstwo akcji. O dziele tym postaramy się napisać więcej za miesiąc. A jako przedsmak - screenik. Prawda, że robi nadzwyczajne wrażenie? Polak potrafi! Dystrybutorem gry będzie Mirage. Data premiery - nieznana.



**• BETA-TESTERZY POSZUKIWANI...**

...przez Bethesda, która zamierza ich wykorzystać do egzaminowania swej nowej gry: Redguard. Zainteresowanych odsyłamy na autorską stronę tej firmy.

**• TEAM FORTRESS 2**

Sporo już mówiliśmy dzisiaj o Quake'u. To nie koniec - oto kolejny news z nim związany. Wielu z was zapewne miało okazję powalczyć sobie na planszach konwersji Quake'a o nazwie Team Fortress. Zabawa była ściśle rewelacyjna, czyż nie? B snajperów na małej planszy - to była zabawa! Druga część tej konwersji (o ile można użyć tego zwrotu) stworzona

# Postrzępiony sojusz 2

**S**ądzę, że każdy z nas - maniakałnych graczy (jak bowiem inaczej nazwać ludzi, którzy spędzają przy komputerze osiem albo i więcej godzin w pracy, robią sobie przerwę na dostanie się którymś ze środków komunikacji miejskiej do domu, po czym pierwszą ich czynnością już w mieszkaniu jest włączenie swojego prywatnego sprzętu?) - ma swoje ukochane, dla niego po prostu najcudowniejsze gry, do których stale powraca. W moim przypadku są to dwa, zresztą pokrewne sobie (idea) tytuły: UFO Enemy Unknown i Jagged Alliance. One to właśnie (obydwa oryginalne) stoją sobie u mnie na półce i tylko czekają chwili, gdy po raz samnie-wiem-który sięgnę po nie i na nowo (choć już - niestety - bez niespodzianek :) zanurzę się w ich "realiach" na kilka dobrych dni...

**GEM.INI**

Łatwo zatem sobie wyobrazić moją radość, kiedy to w Sieci, na stronie Sir-Tech po raz pierwszy natrafiłem na ślad czegoś, co wyglądało na prawdziwą drugą część mojego ukochanego Jagged Alliance (Deadly Games jest w moim przekonaniu jedynie dodatkiem, pod kilkoma względami stanowiącym regres w stosunku do "jedynki" - myślę tu głównie o ograniczeniu czasu wykonywania misji - czyli czymś, co wręcz wymusza grę metodą save&load). Bliższe informacje na temat Jagged Alliance 2 (wcześniej anonowanego jako J.A. II) okazały się jednak jeszcze bardziej optymistyczne niż mogłem kiedykolwiek, chociażby w najśmielszych marzeniach, przypuszczać...



Postrzępiony Sojusz 2 ;-) w swej istocie nie odbiega (na szczęście) od zamysłu swego utytułowanego poprzednika: tak jak w nim walka toczy się w systemie naprzemiennych tur; tak jak i w nim całość gry połączona została - hm, raczej banalną, jednak stwarzającą całkiem niezły pretekst do roz-



strzygnąć nie-dyplomatycznych, fabułą. Otóż celem gry jest przywrócenie tronu jakiegoś niewielkiego państewka o nazwie Atulco jego obalonemu wcześniej przez zdradziecką armię władcy. Zachowane zo-

najważniejszego z narzędzi wojny: czynnika-ludzkiego - najemników.

Cała reszta natomiast, na czele z grafiką i związanym z nią izometrycznym view pola bitwy



stały również najwybitniejsze osiągnięcia "ideowe" i "materialne" z wcześniejszej części. Z jednej strony - wrażenie bezpardonowej walki i częsty widok wsiąkającej w piach krwi; z drugiej zaś - konieczność precyzyjnego planowania (choć można i "na żywioł"), ścisłego współdziałania zespołu, czy... personalne predyspozycje oraz wzajemne sympatie i animozje

(jak w Diablo czy znacznie bliższym chwili obecnej, a zarazem najgroźniejszym konkurencji Jagged Alliance 2 - Commandos: Behind Enemy Lines), całkowicie i wręcz niewiarygodnie różni się od swego "tytułodawcy". Wspominanie o wysokiej rozdzielczości wydaje się wprawdzie nietaktem - to już obecnie norma, jednak nawet i teraz mimowolny szacunek budzi fakt wykorzystania 24-bitowego koloru i dynamicznego oświetlenia (jak w Unreal) przy równoczesnym zachowaniu naprawdę niewielkich wymagań sprzętowych: Pentium 133 i 16 Mb na płycie... Dzięki takim rozwiązaniom zaś widoczne są nie tylko detale pokroju koloru włosów czy wyglądu ubioru bohaterów i kształt dźwiękanej przezeń broni, ale i szczegółiki w stylu syjącego się szkła ze strzaskanego zabłąkanym pociskiem okna czy kształty butelek stojących na stolikach baru... Nie mówiąc już o tym, że w przeciwieństwie do "jedynki", kobiety wizualnie stały się... właśnie kobietami.



## Zupełnie Nowe!

będzie jednak na engine Half-Life. Hmm... ciekawe. Ponoć ID nie wykazywało większego zainteresowania sequelem - a błąd, panowie, duży błąd...

### • UPOLUJ T-REXA

Wspominalśmy już ongiś na naszych łamach o nowej grze firmy Action Forms - Carnivores. Ponieważ tytuł zapowiada się niezłe, spieszymy z upgrade poprzedniej informacji. W grze tej znajdujesz się na powierzchni obcej planety, która do złudzenia przypomina Ziemię w czasie dominacji dinozaurów. Będziesz miał okazję do... kosmicznego safari. Tak jest, masz chęć upolować np. Tyrannosaura Rexa - proszę bardzo; ale uważaj - on również dobrze może upolować ciebie... Wraz z postępiami gracza rosnąć będzie liczba możliwych do ustrzelenia jaszczurów, naturalnie każdy kolejny stwór będzie niebezpieczniejszy od poprzednich... Będzie też przybywać rodzajów broni.



### • NOWY PROCESOR INTELA

Nazywa się Xeon i powinien znaleźć zastosowanie w bardzo szybkich stacjach roboczych oraz w serwerach. Już to wskazuje na jego wielką moc obliczeniową. Miejmy nadzieję, że twórcy gier nie wezmą go "pod lupę", bo przewidywana cena może doprowadzić do placzu nie tylko mieszkańców Polski...

### • ABE POWRACA

Sympatyczny stworek, bohater gry Abe's Odyssey, już wkrótce ponownie zawita na ekrany monitorów PC-tów, w grze o tytule Abe's Exoddus. Znowu trzeba będzie ocalić swoją rasę... W "dwójce" poprawiono m.in. interakcję z napotkanymi postaciami - teraz będą tam prawdziwe, mocno rozbudowane dialogi. A ponadto więcej zróżnicowanych poziomów, więcej filmów, więcej akcji... i więcej problemów z ukończeniem gry. Ale na pewno jest to łakomy kęs dla wszystkich, liczących przecież, fanów Abe'a.



### • HAB-12

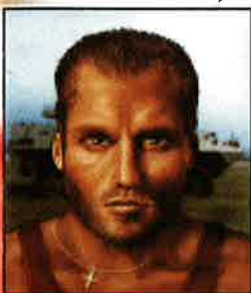
Najnowsze dziecko znanej skądinąd firmy Ratloop, Inc to zręcznościówka, która przeniesie nas na pokład gigantycznego statku kosmicznego. Statek ten jest czymś w rodzaju "poligonu badawczego", na którym poddaje się testom i obserwacjom najmniejsze stworzenia "nie z tego świata".



Jeżeli zaś już przy postaciach jesteśmy... Ogółem najemników jest... hm - tu sprzeczne dane

przednio!); co bardziej istotne. Wyraźnie widoczne jest również, że i na tych ogólnie nie-

go realizmu: doszły bowiem dwa nowe współczynniki - umiejętność dowodzenia i siła



(której dotychczas nie było chyba tylko przez nieuwagę), co dodatkowo zbliża Jagged Alliance 2 do innego z lubianych typów gier - role playing. Tenże gatunek w JA 2 przypomina również fakt, że obecnie inaczej "naliczane" będą wzmocnienia statystyk: dodatkowe procenty - powiedzmy celności - liczone będą natychmiast po oddaniu fortunnego strzału, a nie jak dotychczas po zapadnięciu zmroku i częstokroć po prostu wymuszonym (i krwawo okupionym)

zmienionych czas odcisnął swoje piętno: ot, chociażby Hitman - postarzał się wyraźnie, a i Fidel (ten szajbus) wygląda na poważniejszego niż wcześniej... Zmieniona została jednak nie tylko najemnicza forma, ale i treść: bohaterowie potrafią teraz, oprócz znanego już biegania, skradania się, chodzenia tyłem, pływania i przykucnięcia - skakać, wspinać się i pełzać na brzuchu. Co więcej, również i w tym przypadku widoczna jest troska twórców o zachowanie możliwie jak największe-

powrocie do obozu. Ano właśnie - teraz ciemności nie będą w niczym przeszkadzać naszym "psom wojny"; co więcej - to właśnie w nich ujawni się mesteria twórców i ich dynamicznych światła... Ciemności nie będą przeszkadzać również przeciwnikom, co sprawi, że nie będziemy znać dnia ani godziny ich ewentualnego kontrataku.

Co jeszcze? Ano: łącznie 200 sektorów do podbicia (dla porównania - w Jagged Alliance było 60), z tym że nie wszystkie trzeba będzie zbrojnie wywalczyć - czasami wystarczy odcięcie ich od terytorium i linii zaopatrzenia wroga; możliwość (i - w obliczu ogromu obszaru walk - również i konieczność) poruszania się pojazdami. Mnóstwo nowych narzędzi zadawania błyskawicznej śmierci (sztuczery snajperskie - z możliwością dokładnego wyboru części ciała, w którą poślemy kulę!). Opcja tworzenia własnego (od podstaw) najemnika - jego współczynniki, lecz i - co znacznie ważniejsze - osobowości, a nawet... głosu (nieestety czy raczej na szczęście - opłaty za takiego "samodzielnego" wojownika będą proporcjonalne do jego ogólnej "punktowej" wartości). I wreszcie - pojawiają się urocze zwierzątka, jak tygrysy i rozszarpujące ciała sępy oraz... sporo innych, nieujawnionych dotychczas przez autorów niespodzianek!

Cóż, szkoda że na to wszystko czekać musimy aż do pierwszego października... Ten właśnie dzień bowiem jest - jak na razie - dniem premiery gry. Do tego czasu jednak musimy radzić sobie w inny sposób - ot, chociażby grając w Commandos czy Mech Commandera... ■

## Jagged Alliance 2 Sir-Tech



**Pełnie Nowe!**

Wskutek katastrofy pozostaje na nim tylko jeden człowiek z załogi... i dziesiątki raczej wściekłych przedstawicieli pozaziemskich ras. Gracz będzie musiał przeprowadzić swoją postać przez wszystkie (bodaj 12) sektory statku. Dominuje tu element zręcznościowy, choć czasem trzeba będzie dość intensywnie popracować głową. Grafika (3D, mnóstwo efektów świetlnych), cut-scenki i trójwymiarowy dźwięk powinny was nieźle zaskoczyć.



**• RTS POD DOSA**

ReCos, nie tylko, że będzie chodził "z dosa", co powinno ucieszyć posiadaczy słabszego sprzętu i anty-fanów "okienek", to jeszcze zapowiada się na krzyżówkę RTSa z FPP. A to dlatego, że jest możliwe "wcielenie" się w dowolnie wybraną jednostkę (głównie mechy) i oglądanie pola bitwy jej oczami. Gra jest jednak dopiero w dość wstępnej fazie developingu.



**• ZOSTAŃ NINJA...**

Przynajmniej w grze Ninja: Shadow of Darkness. Jako początkujący w tym "zawodzie" będziesz musiał wykazać się siłą, zręcznością w walce na miecze, specyficznymi umiejętnościami tego klanu (w tym magią) i... sporo dozą bezwzględności. Program składa się z 4 światów i 12 leveli i jest czymś pomiędzy Diablo i Die by the Sword.



**• CZIOWIEK-CIEŃ**

Chodzi tu o grę bazującą na popularnym komiksie o identycznym tytule (ShadowMan). Bohater walczy tak bronią konwencjonalną, jak i magią voodoo. Aktywna kamera z dość ciekawymi ujęciami, mroczny klimat, możliwość destrukcji wszystkiego, co nawinie się pod oczy (w tym także otoczenia), duży wybór broni, nielimitowana akcja, pokazane możliwości manewru, elementy przygodówki - to

# Powrót giganta

**W**czasach gdy triumfy na rynku święcą coraz doskonalsze gry karate w pełnym 3D, kultowa ongiś (i nadal przecież dziko grywalna) **Mortal Kombat** zaczyna robić jakieś takie "przaśne" wrażenie. Widać po prostu, że ten tytuł ma swoje lata i wyraźnie odstaje od tego, do czego przyzwyczaili się gracze grający w choćby **Virtua Fighter 2**, **Fighting Force**, **War Gods** czy **Battle Arena Toshinden**. Już nie rajcuje tak jak kiedyś...

**PETER PAN**

Firma Midway była świadoma, że MK ulega szybkiemu "moralnemu zużyciu" i nie czekała z założonymi rękoma na moment, gdy ostatni fan ze łzami w oczach wykasuje tę grę z twardego dysku. Bez zbytniego rozgłosu twórca cierpliwie pichcił czwartą część cyklu. Pojawia się ona - teoretycznie, bo ponoć wymaga jeszcze sporo pracy - w okolicach października tego roku. **Mortal Kombat 4** ma być zupełnie inną grą niż wszystkie poprzednie części. Nie dotyczy to naturalnie klimatu i krwistej otoczki (ach te fatality, babaloty, animality i Bóg wie co jeszcze), czy trybów walki, bo tu nie ma powodu, by cokolwiek ulepszać (czyż można ulepszyć idealny? - ale engine. No cóż - skoro 3D króluje, to chcąc czy nie, trzeba robić gry w takim środowisku.

**Mortal Kombat 4** poszedł właśnie w tym kierunku. 15 trójwymiarowych postaci, w tym sporo dobrze już znanych fanom tej serii - np. Goro - (plus parę ukrytych) będzie walczyć w pełni trójwymiarowym otoczeniu! I to nie tylko rękoma, nogami, głową i wszystkimi innymi częściami ciała, którymi można złożyć wrogowi skórę. Co powiecie na możliwość używania licznych broni i przedmiotów, które można znaleźć na arenie? A niektóre z nich są...



ech, ciekawe. Np. łóżko nabijane gwoździami na pewno szybko zrehabilituje tego, kto osmielił się stanąć wam na drodze... Ponadto gra

jest bardzo szybka - by "wyciągnąć" 60 klatek na sekundę, wcale nie trzeba mieć Pentium 2. Choć naturalnie posiadanie takiego procesora i akceleratora grafiki jest tu jak najbardziej wskazane. To co? - wędrujemy w czwarty wymiar walki? Ja tam jestem ze, nawet gdybyście obudzili mnie o 3 nad ranem!

**Mortal Kombat 4**  
GT INTERACTIVE



# Kawaleria kosmosu

**N**o dobra, chyba każdy z was był na tym filmie (a jeśli nie - to macie czego żałować). Nie wiem czy wiecie, ale bazował on na pochodzącej z lat 60-tych książce pod identycznym tytułem, autorstwa znanego pisarza sf, Heinleina (polskie tłumaczenie: "Kawaleria kosmosu"). Książka, nawiasem mówiąc, była mocno krytykowana za nadmierny militarizm i ksenofobię (wszyscy Obcy są z założenia źli i wstrętni, a my piękni, dobrzy i szlachetni - dlatego właśnie trzeba intruzów wykończyć). Skoro już o tym mowa, to książka (tj. jej przesłanie) została w genialny sposób sparodiowana przez Harry Harrisona w cyklu "Bill - Galaktyczny Bohater" (polecam lekturę).

MAC ABRA

Ehm, zdryfowałem z tematu... Pora wrócić na właściwy kurs. Jak dobry obyczaj każe, każdy kasowy film sf zostaje wcześniej czy później przerobiony na grę komputerową. Dokładnie tak samo stało się ze Starship Troopers. Gra zapowiada się na



dynamiczną i odpowiednio krwawą grę akcji w 3D (w TPP). Jej fabuła dotyczy wydarzeń, które mają miejsce jakiś czas po zdarzeniach przedstawionych w filmie - jednak praktycznie nie różni się od tej filmowej. Znowu złe Robale ruszają do szturmów i dzielni ziemscy komandosi stawiają im twardy opór, nie szczędząc krwi (sich i swojej) oraz ołowiu i ognia laserów.

Zaczynamy swą karierę jako szeregowy bojownik o Słuszną Sprawę, a w miarę kolejnych misji i unicestwiania rzeszy Obcych nabieramy doświadczenia, jesteśmy promowani na coraz wyższe stanowiska i po jakimś czasie oprócz własnoręcznej

eksterminacji Robali musimy też zajmować się dowodzeniem podległymi nam żołnierzami.

niebem. Niejeden raz będziemy zmuszeni zanurzyć się w podziemnych tunelach pełnych in-



Akcja dzieje się na powierzchni rozmaitych planet, co wszakże nie znaczy, że stale pod gołym

teligentnego robactwa, szturmować wnętrza budynków czy przedzierać się przez najeżone wieloma niebezpiecznymi niespodziankami tereny opanowane przez agresywnego wroga. Losowy generator misji pozwoli uniknąć nam znużenia w czasie zabawy "solo". A w sieci... ech, do 25 komandosów w zespole - to dopiero będzie grupowy deathmatch!

To narazie wszystko, co wiem na temat ST. O jakości grafiki i klimacie niech zaświadczą same screeny - tu szkoda papieru na opisy, bo wszystko widać jak na dłoni. Gra powinna ucieszyć nasze oczy jeszcze w tym roku... i niech drżą Robale!

STARSHIP TROOPERS  
MICROPROSE

## zupełnie Nowe!

wszystko powinno zapewnić temu tytułowi dużą popularność wśród graczy. Premiera jesienią tego roku.



### • DELTA FORCE

I znowu coś dla tych, którzy pragną się wcielić w komandosów - tym razem w przedstawicieli sił specjalnych. Konsultantem w tej grze jest autentyczny as tej jednostki (Delta Forces - info dla ciemniaków :)). więc zanim przebrniecie przez wszystkie zadania, woda wam się w d... zagotuje. Program zrobiono przy wykorzystaniu technologii voxel space, co powinno zaowocować bardzo staranną grafiką w ujęciu FPP lub TPP. Do tego spory wybór broni, uwzględnienie praw balistyki przy prowadzeniu ognia (pocisk leci bynajmniej nie po linii prostej, co ma duże znaczenie np. przy używaniu snajperki), misje multiplayerowe (od 9 do 32 graczy) i... w miarę przyzwoite (jak na oferowane możliwości) wymagania sprzętowe (powiedzmy rzędu P-166 i 16 Mb Ram). Gra przypomina nieco Spec Ops - ale ma być bardziej skomplikowana. No to rusz się żołnierzu!!! Nie stój jak @ ^ \* @ bo ci #5% odstrzelają!! :)



### • WIN'98

W pierwszym dniu sprzedaży 250.000 ludzi zdecydowało się zmierzyć z nowym dzieckiem Billa Gatesa. Jak widać, odwrotnych nie brakuje... Inne ciekawostki związane z W'98? Proszę bardzo: w czasie produkcji powstało 13 kolejnych beta-wersji. Wykryto ponad 100.000 (!) usterek (a ile przeoczono? :)). Program składa się z ponad 18 mln linii kodu. Ma być wydany w 30 wersjach językowych (w tym po polsku). Programiści w czasie pracy wypili ponad 100.000 puszek coli i tym podobnych napojów oraz 76.000 litrów kawy, zjedli 984 pizze, 13 ton pop-cornu i blisko 5000 pączków. Microsoft oczekuje, iż do końca roku sprzeda się co najmniej 12 mln egzemplarzy Windows 98.

### • QUAKE-FILM

Oi, którzy z niecierpliwością oczekują na film na motywach Quake, nie będą zadowoleni wieściami, że póki co, sprawa tkwi w miejscu. Rozmowy rozbijają się jak na razie o cenę, jaką producent miałby zapłacić za prawa do znaku i nazwy Quake - choć są jeszcze dodatkowe pomniejszych problemy. No cóż - czekamy cierpliwie... i zdaje się, że potrwa to dość dłuugo!



## Zupełnie Nowe!

## • STARCRAFT PO RAZ...

WizardWorks zapowiada, że Retaliation, kolejny oficjalny data-dysk do Starcrafta, pojawi się w sprzedaży już w sierpniu. Zawiera 30 single-misji (w 3 kampaniach - po jednej dla każdej rasy). Ponadto 120 nowych map dla trybu multiplayer, nowi bohaterowie i nowe dźwięki. Czy to wystarczy nienasyconym graczom?

## • BESTSELLERY

Czyli najlepiej sprzedające się gry roku 1997 (news trochę starawy... ale dopiero niedawno podsumowano wyniki) w Anglii. Na pierwszym miejscu Tomb Raider 2 (320.000 egz), druga jest FIFA: Road to World Cup 98 (262.000), na trzecim Tomb Raider "jedynka" (221.000), a na czwartym... kolejna FIFA - FIFA 97 (200.000). Z ciekawszych tytułów: C&C na 11 miejscu (140.000), Dungeon Keeper na 35 (80.000), Quake na 44 (68.000), GTA na 47 (64.500), Tetris (I) na 55 (55.000), Carmageddon na 68 (44.500), Duke Nukem na 70 (32.000), Diablo na 89 (30.300), Riven na 91 (30.000), Doom na 95 (29.000). Jako ciekawostkę dodajmy, że ostatnia, setna gra na liście, Hercules, sprzedał się w 28.000 egz. W Polsce sprzedaż takiej ilości kopii dawałaby pierwsze miejsce - i to z miażdżącą przewagą nad konkurencją (zdaje się, że dopiero połączone siły dwóch następnych gier na liście mogłyby zagrozić pozycji Herkulesa... i tu właśnie widzimy, jakie jest miejsce Polski na software owym rynku). Naturalnie trzeba wziąć poprawkę, patrząc na miejsca niektórych gier, że zostały one wprowadzone na rynek pod sam koniec 1997 i tym samym nie zdążyły sprzedać tej ilości kopii, która odpowiada jej prawdziwej pozycji na rynku (np. Riven czy nawet TR2). A jak sprzedawały się gry w 1998, roku dowiemy się nie wcześniej jak... za pół roku. Ale już dziś w tajemnicy zdradzimy, iż w czasie wakacji lista 10 najlepiej "schodzących" gier to: Starcraft, Unreal, Titanic: Adventure out of the Time, Deer Hunter, Myst, Rocky Mountain Trophy Hunter, Cabela's Big Game Hunter, Tomb Raider Gold, Army Men, Riven: The Sequel to Myst.

## • FANTASY ON-LINE

Spotkanie we wspólnej produkcji Sony Online Entertainment i Crossover Technologies. Gra jest wyłącznie on-line'ową strategią fantasy i nosi nazwę Fantasy Wars. Od 2 do 7 graczy, wojna i dyplomacja.

## • WIĘCEJ PUZZLI

DreamCatcher Interactive wydał właśnie Jewels II, sequel "puzzleowej" gry Jewels of the Oracle.

## • MESJASZ BASEBALLU

Ciekawa sprawa - najnowsza symulacja baseballu (VR Baseball 2000) firmy VR Sports będzie wykonana na engine gry... Messiah - dzięki temu m.in. każda z występujących w grze postaci będzie się składać z około 3000 polygonów.

## • NAVY SEALS

Gra wyszła spod skrzydeł Yosemite Entertainment (jedna z frakcji Sierra) i jest rozgrywaną w 3D taktyczną symulacją działań zespołu komandosów marynarki wojennej USA, noszących miano Navy Seals. Akcja rozgrywać się będzie WSZĘDZIE. Wszędzie, gdzie do tej pory dotarł człowiek (no, może poza Księżycem). Przygotuj się na wyprawę w powietrzu, wodzie (a właściwie "w pod-wodzie") i na lądzie. Oczekuj, że będziesz walczył w dżungli, śniegu, mieście, pustyni, na morzu i na dnie morza.

## Do pięciu razy sztuka?

**C**ykl X-Com jest jedną ze słynniejszych serii gier. Kto z fanów strategii niegrał lub choćby mnie słyszał, o takich tytułach jak UFO Enemy Unknown czy X-Com Terror from the Deep? Trzecia część sagi (Apocalypse) wzbudziła już pewne kontrowersje, czwarta zaś zaskoczyła wszystkich strategów, ponieważ przekształciła się w... symulator lotu. I to nie koniec niespodzianek! Bo oto anon-sowana jest kolejna, piąta już część cyklu. Naturalnie w jeszcze innym wcieleniu. Wierzyć albo nie - ale to będzie... gra FPP! Złośliwie powiem w tym momencie, że gdy pojawi się X-Com Pinball albo X-Com Winter Sports, czy inny X-Com Fishing Fanatics - to nawet mi powieka nie drgnie, bo teraz wszystko już jest możliwe...

MAC ABRA

Tych, którzy kochają gry FPP, ucieszy fakt, że najnowszy X-Com bazuje na engine słynnego Unreala. Akcja dzieje się w roku 2062, w momencie gdy ludzie z X-Com powrócili do ruin bazy Obcych na Marsie (tak, do tej



bazy, którą spustoszyliśmy w pierwszej części gry). Zamierzają przeszukać zgliszczą w

dziwna przygoda. Dostaje się w strefę działania od dawna zapomnianego teleportu. W efekcie



poszukiwaniu wytworów technologii pokonanych UFOli (nie powiem - grunt to refleks). Gdy statek X-Com wchodzi na orbitę wokół Marsa, spotyka go

zostaje przeniesiony o dobre 60 lat świetlnych (w nieznanym kierunku). Trafiamy w sam środek wojny pomiędzy rasą zwaną Ascidianami (Ascadians) i... do-

skonale znanymi nam Ufokami, którzy w swoim czasie najechali Ziemię. Ponieważ pamięć o tym jest jeszcze świeża, a neutralność niczego nie rozwiązuje, ludzie zawierają pakt z Ascidianami i wraz z nimi ruszają na wspólnego wroga. Co będzie dalej - producenci nie zdradzają, zastrzegając się wszakże, by gracze byli przygotowani na najróżniejsze niespodzianki. Domniemywam zatem, że ów sojusz raczej długo nie przetrwa...

W czasie gry musicie przejść 15 misji, by wywalczyć sobie sząnsę powrotu na Ziemię. Gra łączy to, co pamiętamy z pierwszych odcinków tej gry (czyli taktyczne dowodzenie grupą komandosów, rozbudowywanie technologii militarnych, wykorzystywaniem technologii Obcych itp.) z tym, co najlepsze w grach FPP - czyli dynamiczną akcją, mrocznym klimatem i setkami starć twarzą w twarz z wrogiem. Sądząc ze screenów, gra prezentuje się efektownie oraz klimatycznie i na pewno zyska uznanie fanów FPP. Ale czy ci, którzy z wypiekami penetrowali bazy Obcych na Marsie i w głębinach mórz będą równie zachwyceni? Hm... mam tu pewne wątpliwości, choć nie chcę z góry spisywać tej gry na straty. Tym niemniej uważam, jako miłośnik gier strategicznych, że ewolucja X-Comu idzie chyba w złym kierunku...

X-COM ALLIANCE  
MICROPROSE

# Come get some

**F**ani (a jest ich wielu, w tym niżej podpisany) Duke'a z niecierpliwością oczekują już od wielu miesięcy na sequel swojej ulubionej gry. Quake 2 już dawno na rynku, dorobił się nawet packów z misjami, a Duke? Mogę was, dukeo-filów, w tym miejscu pocieszyć. Duke Nukem Forever jest już praktycznie gotowy, powinien pojawić się na rynku późną jesienią tego roku.

## PETER PAN

Jak zapewne wiecie, nowy "książę" tworzony był (czemu użyłem czasu przeszłego - za chwilę stanie się jasne!) na engine Quake 2. Hm - to było bolesne dla tych, którzy namiętnie udowadniają wyższość produktu 3D Realms nad lamer-skim (no, no - bez przesady) Quake. Bo jak tu gnębić Quake'owców nowym Dukiem, skoro ten nieszczęsny engine kluje w oczy...

I tu mam dla was WIELKĄ niespodziankę! Otóż ni z gruchy ni z pietruchy, twórcy DNF oświadczyli, że... "przesiadają" się na engine Unreal!!! To wieść z ostatniej chwili i tym samym nie mogę podać wam więcej szczegółów tego wydarzenia (niewątpliwie narobi ono sporo huku w "branży"), ale fakt jest faktem. To nie prima aprilis! No cóż, kto widział



Unreala i Quake 2 ten wie, że wyjdzie to tylko Księciu na zdrowie. (Aha - prezentowane tu screeny

datę premiery gry. Ponadto biją się w piersi, że nowy Duke nie ma być tylko na-

stępny sequel wydany po to, by naciągnąć graczy na kolejny wydatek. Ma on powa-

sa jeszcze z wersji quake'owskiej, ale spoko - gdy tylko pojawią się nowe, to macie jak w banku, że je zamieścimy!).

Autorzy twierdzą, że przesiadka na nowy engine nie powinna wpłynąć na



lic fanów FPP na kolana. Ma w nim być wszystko to, co ukochaliśmy w świecie Księcia - a już na pewno nie zabraknie tam charakterystycznego sarkastycznego humoru i soczystych odzywek głównego bohatera. A co nowego? Więcej broni, więcej wrogów, więcej etapów - i będą to zupełnie nowe zabawki, nowi przeciwnicy i całkowicie nowe światy do spenetrowania. Gigantyczna ilość speechów, jakieś (nie podano jakie) rewelacyjne innowacje, tak w misjach single-, jak i multiplayer... No i miłośnicy ładnych panienek nie powinni narzekać na brak zajęcia dla oczu... Duke, czekamy na Ciebie! Shake it baby!

**DUKE NUKEM FOREVER**  
GT INTERACTIVE/3D Realms

## Zupełnie Nowe!

Wszystko, rzecz jasna, bez tur, w czasie rzeczywistym - do utraty tchu! I nie licz, że będziesz sobie tylko beztrudnie ciachał kolejnych wrogów z rozmaitych gatunków broni (a propos: Heckler & Koch MP5N, CHICOM TY56-2 assault rifle i M14 rifle - to tylko niewielka część dostępnego arsenału) albo zabawiał się jazdą w jednym z mnóstwa występujących w grze wchikulów (np. miniaturowa łódź podwodna Mark VIII czy inny jeep); nie - jesteś DOWÓDCĄ - na twojej głowie będzie też troska o dobór i właściwe oprzyrządowanie oraz zaopatrzenie podległych ci ludzi (tu też będzie w czym wybierać). Tak, to ty będziesz decydował, kto ma konać ze spadochronem prosto w wodę, lub kto ma zacząć przymierzać aquilung. To ty zastęperujesz swoim ludziom, jaki sprzęt mają wziąć na akcję. To ty będziesz koordynował ich poczynania i wydawał im rozkazy podczas walki. Tę, nawiasem mówiąc, da radę obserwować z wielu aktywnych kamer - i także od ciebie zależy kąt ujęcia (masz pełną swobodę - kamera porusza się w sferze 360 stopni).



### • PSYGNOSIS I BILARD

Ale nie ten pinbalowy, a klasyczny "stołowy" bilard. Psynosis zawarła umowę z producentem stołów (firmą Kassian) w celu promocji swej nowej gry Expert Pool (naturalnie w 3D, 16 przeciwników, multiplayer). W efekcie gry będą się toczyć na firmowych stołach Kassian. Gra powinna pojawić się na początku 1999.

### • KONWERSJA QUAKE 2

Legacy of the Watchers to nazwa konwersji Quake 2 tworzonej przez Ward Six Entertainment. "Transformacja" jest istotnie totalna - zmienia WSZYSTKO. Od dźwięków poprzez grafikę, story (jesteś dzielnym rycerzem podczas krucjaty) aż po system walki - np. pojawiają się tzw. NPC (ci od RPG wiedzą o co chodzi), osobnicy ci mogą (ale nie muszą) zachowywać się przyjaźnie i wrogo. W sumie wygląda to bardzo interesująco.



### • WSTĄP DO VALHALLI!

Valhalla - nowy serwis internetowy poświęcony rozrywce, (ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych i sieciowych technologii), najnowszym światowym trendom i nowinkom oraz

Zupełnie Nowe!

polskiej społeczności i-netowej. We wspaniałej szacie graficznej można znaleźć zarówno opisy najbardziej oczekiwanych premier, jak i bieżących hitów. Dedykowane działy poświęcone zostały "kultowym" grom, jak Quake, Diablo czy Ultima Online; są też informacje o gierkach, uporządkowane tematycznie, skupione wokół: gildii, strategów czy wirtualnych skrzydeł. Można tu znaleźć najnowsze, najświeższe oprogramowanie, jak i najbardziej użyteczne, sprawdzone narzędzia programowe, ciekawe linki. Ciągłe są rozwijane nowe pomysły, jak powstały ostatnio ogromny dział RPG. Serwis działa aktywnie - każdego dnia przynosząc kolejne porcje wiadomości, nowe konkursy, doniesienia z globalnej pajęczyny. Valhalla oferuje także możliwość skorzystania ze sklepu internetowego - za pośrednictwem którego, wygodnie - bez wychodzenia z domu, po bardzo niskich cenach, wykorzystując ostatnie zdobycze cywilizacji - można zamówić na razie ulubione gry i programy edukacyjne, a wkrótce znacznie więcej!

Stworzona w klimacie skandynawskiej mitologii i nawiązująca do urokliwego świata fantasy, wypracowała swój własny, specyficzny styl, odróżniając się w natłoku innych stron i zdobywając serca internautów. Valhalla weszła przebojem do polskiego świata WWW. Przez trzy dotychczasowe miesiące jej działalności, od zupełnego zera, aż do teraz, na jej stronach gościło 10.000 ludzi, odwiedzano ją 35.000 razy, jej strony obejrzano w sumie 330.000, łączny, spędzony przez wszystkich gości czas wyniósł 120 dni ciągłego, non-stop przebywania na jej polach. Codziennie adres WWW.VALHALLA.COM.PL wystukuje co najmniej pół tysiąca ludzi. Przyrost oglądalności nabiera coraz większej dynamiki, ostatni miesiąc przyniósł 15.000 wizyt, gościło tam 7000 internautów, z czego aż 2000 po raz pierwszy; strony Valhali wywoływano ponad 150.000 razy, nasz cel - gdy adres pół Valhali będzie znany każdemu użytkownikowi Internetu - staje się coraz bardziej realny! Site powstał z myślą o stworzeniu prawdziwej polskiej Mekki gier i rozrywki, z własnym, specyficznym, pociągającym klimatem i wiernymgronem zwolenników - Valhalla jest profesjonalnym serwisem z już poważnymi osiągnięciami i jeszcze większymi perspektywami, tworzonym przez wizjonerów, którzy widzą w Internecie przyszłość, i chcą się swoimi marzeniami podzielić ze wszystkimi prawdziwymi miłośnikami sieci!



### RADOSNA MŁÓCKA W TPP

I znów coś dla tych, którzy nie widzą świata poza granicami akcji zainfekowanymi elementami przygodówek (lub na odwrót). Dark Vengeance (firmy GT Interactive) ciśnie wami o ziemię, wytłoczy powietrze z waszych płuc w jednym przeciągłym jęku zwiastującym najwyższą rozkosz (kthm...), a jeśli do tego lubicie szczytę RPG... to aż się bałmy zaangażować wam ten tytuł, bo wasze

# Strefa czasowego zmierzchu

**J**est sobie takie miejsce (niekoniecznie w naszym świecie): miasto zwane Azaretus, gdzie czas płynie zupełnie inaczej niż w całym Wszechświecie. Mieszka tam grupka trojga przyjaciół (Criss, Ithna, Tiche). Wszelako znudzona monotonną egzystencją Tiche postanawia opuścić magiczny świat - i odtąd ginie po niej wszelki ślad. Nikt bowiem nie wie (bo skąd), że powrót do miasta jest niemożliwy... Dwójka pozostałych bohaterów postanawia odszukać zaginioną i też jeszcze nie wie, że chcąc nie chcąc pozna tajemnice tego miejsca i stanie przed wielkim wyzwaniem...

UGLY JOE

Liath jest w założeniach dość klasyczną "point and click adventure", wszelako opakowaną w bardzo efektywną i extra-klimatyczną grafikę, w rozdzielczości 800x600, w 16-bitowym kolorze, z nadrealnym wręcz poziomem jej detalizmu. Bardzo efektownie mają się przedstawiać przejścia z lokacji do lokacji - sami zobaczycie na czym polega trick. W każdym razie nie jest to rozwiązanie często spotykane w przygodówkach. Podobnie zresztą jak aktywne kamery pozwalające obserwować akcję praktycznie z dowolnego ujęcia - czujemy



się jakbyśmy mieli do czynienia z grą akcji (przygód zresztą tu nie braknie). Nie braknie też i okazji do wysyłania szarych kórnerek przy rozwiązywaniu kolejnych zagadek. Ich poziom trudności będzie rósł wraz ze stopniem zaawansowania rozgryw-

go problemu tylko za pomocą logicznej dedukcji. Nie ma też być zbyt wiele "klikologii", tzn. nie będziemy musieli nieustannie klikać kursorem na każdym widocznym obiekcie i używać "wszystkiego na wszystkim", co często skutecznie zniechęca do zabawy w przygodówki.

spora zasługa doskonałej muzyki) powinny szybko wywinąć Liath na szczyty list przebojów (przynajmniej w kategorii przygodówek). Tych, którzy już się ślinią (hi Anakha!) uprzedzam, by nie nastawiali się na ucztę wcześniej jak pod koniec tego roku. Prezent na Boże Narodzenie - jak znalazł!

Liath  
Exortus/Amber

ki, ale autorzy obiecują, że niezależnie od stopnia komplikacji "puzli", będzie można wybrać z każde-

Doskonale animowane postacie, kilka godzin "speechów", rozbudowana fabuła, niezwykle klimat (w czym także





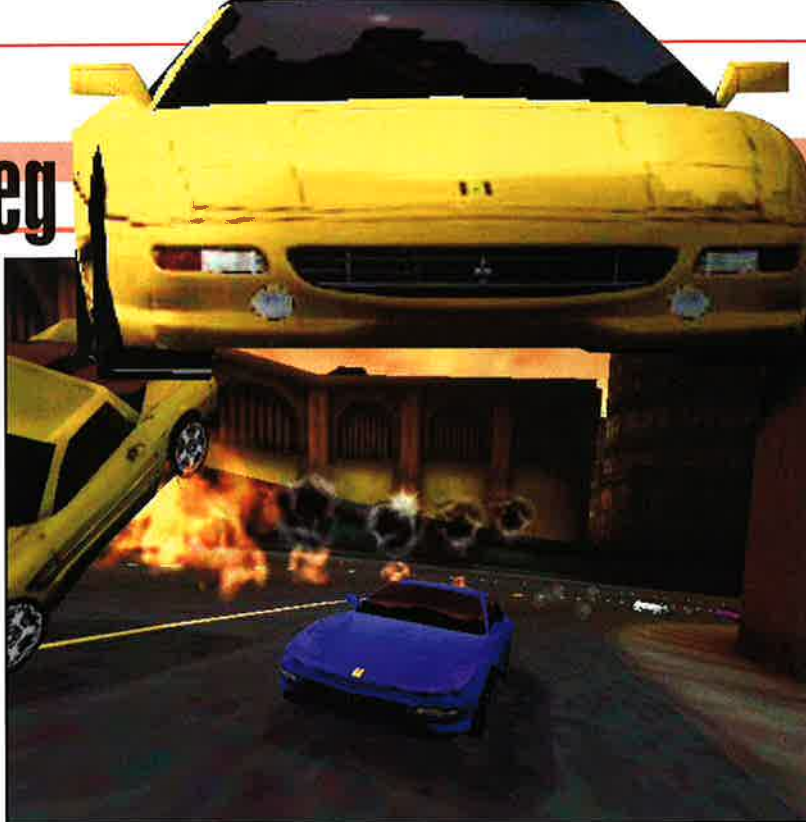
# Trzeci bieg

**N**eed for Speed III: Hot Pursuit - sam tytuł mówi wszystko tym, którzy komputerowe wyścigi samochodów cenią sobie nade wszystko. Tu nie ma co gdybać - to BĘDZIE wielki przebój, czy tego twórcy chcą, czy nie ;-). A wątpię, by nie chcieli. Znowu zostaniemy żywcem wzięci do nieba samochodziarzy, ponownie osiągniemy najwyższy stan ekstazy...

UGLY JOE

Co nowego? Wiadomo: samochody (jakby komuś było jeszcze ich mało, to będzie sobie mógł ściągnąć z Internetu - albo naszych CD... - dodatkowe modele rasowych sportowych wozów). 8 podstawowych tras, przy czym w grze będzie ich więcej (mirrors i "skrótowca" tras podstawowych),

ków... Tryb "practice" - wraz z opcją "ghost car". Tryb "tutorial", w czasie którego podpowiedzi wygłaszane są głosem "pilota". Jazda w dzień i w nocy, w różnym natężeniu ruchu ulicznego. Szerokie możliwości edycji własnego pojazdu (od koloru karoserii po jego osiągi). Wiele rozmaitych warunków atmosferycznych (każ-



dy wywiera odpowiedni wpływ na właściwości toru i naszego pojazdu). Aktywna kamera (z ujęciami, które dotąd nie były spotykane w grach tego typu). No i gra w sieci oraz tryb split-screen (dwóch graczy na jednej maszynie). A że grafika będzie odłotowa, a muzyka i efekty nie gorsze od grafiki - to się rozumie samo przez się.

Premiera - pod koniec tego roku. A już ręka świerzbii...

**Need For Speed III:  
Hot Pursuit**  
Electronic Arts

wszystkie w 16-bitowej paletce kolorów. Nieco ciekawych pomysłów - np. policja. Teraz nie ograniczy się do rozjarzonego "kogutami" wozu - spodziewacie się, że wysiądzie z niego niebieski jak poranne niebo glina i... wlepi nam mandat (albo chociaż porządnie ochrzani). Modyfikowalna przez gracza AI komputerowych kierowców (można będzie samemu ustalić np. agresywność jazdy; sposoby "blokowania" oponentów, maksymalną prędkość, dążność do kolizji etc). Trzy stopnie trudności, różniące się m.in. agresywnością przeciwnika i wspomaganiami nas przez komputer. Poziom "pro" jest ponoć już dla prawdziwych mania-



## Zupełnie Nowe!

serca mogą tego nie wytrzymać... Witam w magicznym świecie, pełnym gladiatorów, warlocków i innych postaci rodem z klasycznego RPG. Ale nie myślcie sobie, że są one tu po to, by z wami rozmawiać (tzn. po to też, ale... grunt to młódka). Grać w TPP możecie w sieci (do 32 graczy - naturalnie z opcją deathmatchu), jak i solo (ponad 20 misji). W czasie wędrowek natkniecie się na 60 odmian wroga i świat przedstawiony w 24-bitowym kolorze, rozjarzony od rozmaitych efektów świetlnych (nie wiem ile screenów się zmieści - ale wystarczy popatrzeć choć na jeden...). Walkę toczyliśmy za pomocą ponad 100 różnych zaklęć i 50 gatunków broni. Gra sama w sobie nie jest może czymś nadmiernie odkrywczym i nowatorskim, ale jej wykonanie powinno zrekompensować z nadobatkami wszelkie ewentualne wtórności i zapożyczenia. Zapowiada się radosna siekanka na broń białą... i magiczną. Premiera już w październiku!



### •MAGICZNY TRÓJKĄCIK

Czyli LMK (The Lady, The Mag, The Knight) przeniesie Was w świat RPG, nieco w konwencji Władcy Pierścieni, ale nawiązujący też do nordyckich sag i arabskich baśni z 1001 nocy. I jak to w RPG - zanosi się na długi quest, przerywany licznymi p o t y c z k a m i z napotkanymi wrogami.



### •URATUJ ŚWIAT

W grze Slave Zero. Ciekawostką jest fakt, że gracz wcielił się w godzillo-podobnego 20-metrowego biomechanicznego stworu. Ech, te chrząszczące pod nogami budynki i cieniućkie wrzaski ich mieszkańców... Gra jest tworzona na Ectasy Engine (nazwa, że tak powiemy, brzmi obiecująco) i powinna pojawić się w przyszłym roku, gdy się drzewa zazielenią (a wdeptać je w błoto!). A póki co - obrazek.



# Unreal

Nierzeczywisty



Istnieją zjawiska, których ogrom i złożoność skutecznie opiera się próbom ujęcia w karby słów i zasad nakazujących, by ich opis był jak najbliższy rzeczywistości. Czy próbowaliście bowiem choć raz wiernie oddać ten odwieczny niepokój wody, tysiące błasków, iskier i cieni, które ukladają się na jej powierzchni, w chwili gdy słońce powoli kryje się za horyzontem? Czy próbowaliście opisać wygląd płomieni - niepowtarzalnie i niezwykle wdzięcznie gnących się gorących oddechów tej niewątpliwie żywej istoty jaką jest ogień? I wreszcie - choć długo by można jeszcze wymieniać - czy zastanawialiście się jak zawrzeć w kilku zaledwie słowach te wszystkie wyjątkowe niby-kształty, w jakie formują się lawice chmur? W istocie w tych i naprawdę wielu innych sytuacjach kończą się - pozornie tylko bogate - możliwości środków wyrazu, a poniekąd również i inwencji ludzkiej.

GEM.INI

**N**ie będzie jednak przesady w twierdzeniu, iż mnie przyszło zmierzyć się z wyzwaniem większym nawet niż ewentualna konieczność szczegółowego opisanie powyższych zjawisk. To mnie bowiem przypadło zadanie zrecenzowania gry Unreal - tego „niereczywistego” przez długi czas, lecz obecnie w pełni już ziszczanego fenomenu, który zachwyca między innymi również i dlatego, że zawarto w nim niemalże idealne odpowiedniki wszystkich wymienionych, a tak przecież pospolitych, cudów! Tym samym moje zadanie nagle porównywalne stało się z opisaniem cudownej złożoności rzeczywistego świata... Lecz nawet pomimo ciężkiej nade mną odpowiedzialności nie żałuję ani chwili, jaką spędziłem z Unreal - sam fakt, że dane mi było go poznać, wynagradza z pewnością wszelkie niedogodności...

Na początku jednak było... oczekiwanie. Właśnie to słowo przez długi czas było jedynym właściwym skojarzeniem związanym z hasłem „Unreal”. Blisko pięć długich lat bowiem zajęło jego twórcom przygotowanie go do ukazania światu. Nam natomiast - graczom - przez ponad dwa lata kazano cierpliwie czekać, irytująco regularnie odwiekając dzień jego premiery i - na domiar złego - co pewien czas podsycając jeszcze płomień ciekawości rzuconym tu i ówdzie słowem czy widokiem prezentowanego w którymś z pism screenu z gry... Jednak nie tylko takie pogłoski krążyły wśród zainteresowanych ludzi. Pamiętam bowiem jak przez w pewnym momencie pojawiły się plotki, że projekt Epic Megagames został całkowicie zarzucony, gdyż aspiracje jego twórców po prostu nie „zmieściły się” w sztywnych ramach narzucanych przez możliwości ówczesnych domowych zestawów komputerowych... Na szczęście jednak samo życie zadało kłam tym pogłoskom - Epic jedynie czekał na odpowiedni moment i oto w początkach czerwca Unreal objawił się. Zaiśniał zaś w takim majestacie, że oczekiwanie nagle zmieniło swój charakter - stało się czymś w rodzaju mentalnego przygotowania, by móc godnie go przywitać.

Po prawej:  
Wspaniale, naprawdę!...A przecież to tylko statyczny screen...

**Plusy:**

- cudowny klimat
- porażający obraz „niereczywistego” świata
- nieprawdopodobnie bogaty dźwięk
- nowatorskie rozwiązanie gry multiplayer

**Minusy:**

- niestety, „jakość” połączeń wręcz uniemożliwia grę multiplayer w Sieci, na którymś z amerykańskich serwerów

Ocena:

**10**  
NIGDY PRZEDTEM  
WCD-ACTION

To jednak nie jest w tym momencie kwestią najistotniejszą. Teraz istotne jest pytanie: co właściwie sprawia, że jest on tak nieprawdopodobnie wspaniały... Niezaprzeczalnym bowiem faktem jest, że Unreal to najcudowniejsza z ogółu dotychczas wydanych gier tego typu. I nie jest to tylko moja opinia - on zachwycił wszystkich, którzy mieli okazję... i chyba również przywiele by



dokładnie się z nim zapoznać. Wystarczy zresztą spojrzeć na nie mniej entuzjastyczne od mojej opinii pozostałej części redakcyjnego grona, które znajdują się na kolejnych stronach.

Ja widzę...

Elementem Unreal, który - odkąd pamiętam - zawsze eksponowany był najbardziej, jest cudowna, nareszcie w pełni przestrzenna i nieprawdopodobnie szczegółowa grafika. Wprawdzie „od zawsze” pojawiające się na stronach przeróżnych pism, a później i Internetu screeny budziły nieklamany zachwyt tych, którzy mieli jakiegokolwiek pojęcie o możliwościach domowych komputerów, jednak... W istocie tak one, jak i to, co widzicie na umieszczonych w tekście zdjęciach nie oddają cudowności tego, co w tak niesamowity sposób wyświetlane jest na ekranie. Zaprawdę, tak

pięknej, generowanej w czasie rzeczywistym oprawy graficznej w jakiegokolwiek z gier dotychczas po prostu nie było. Przez cały czas spędzony w świecie Unreal raz po razie byłem nią oczarowywany, a kiedy zaczynałem sądzić, że przyzwyczałem się do jego oszalałej cudowności natychmiast pojawiała się coś, co sprawiało że zachwycałem się nim na nowo.

Plansze w Unreal są czymś niewiarygodnie nieprzewidywalnym, utrzymany w nich klimat zmienia się niczym w kalejdoskopie, nie tracąc jednak nigdy tego specyficznego dla tego tytułu cienia kosmicznej grozy. Początkowo nasze otoczenie będzie techno-industrialnym wnętrzem rozbitego statku kosmicznego, by po chwili płynnie przejść w cudownie wielką odkrytą przestrzeń kanionu z ogromnym jeziorem i wspaniałym wodospadem, następnie zagłębiamy się w ciemnościach sztolni i wreszcie docieramy do wodnych świątyń Nali, gotyckiej twierdzy z ogromną areną, górskiego miasta i...

...Spójrzcie w „nierzeczywiste” niebo. Czy widzicie ten blask słońca przefiltrowany i rozproszony przez chmury? Czy widzicie te przesuwające się w równym, naturalnym tempie obłoki? Teraz wejdźmy do pomieszczeń, oświetlonych sztucznym światłem. Czyż nie pięknie kładą się głębokie cienie, a światło czyż nie wspaniale pelga na metalowych częściach naszego uzbrojenia? A czy nie równie wspaniale się ono „wygasza” ono, zmieniając się w jasny punkt po wejściu do wody? Sama

woda zaś... Pierwszy kontakt z nią wywołał u mnie jęk zachwytu - ona nie faluje intensywnie, lecz „jedynie” załamuje widziane w jej głębi linie. A czy nie równie zachwycające są kręgi na wodzie, jakie tworzą się w momencie, gdy coś materialnego przebija jej powierzchnię? A jakie i czy w ogóle można znaleźć słowa, które wiernie ukąją niesamowitość obrazów towarzyszących naszej cudownej podróży jaskiniową rzeką, gdy seledynowe światło bijące od lustra wody walczy o lepsze z błękitnym,



światel? A oto znaleźliśmy się w jednym z pomieszczeń statku Obcych - czy zdarzyło się wam w innych grach spojrzeć pod nogi i ujrzeć swoje lustrzane odbicie, a oprócz niego również i odbicie ekranu holograficznego i wszystkich innych elementów wystroju sali? Doprawdy - nigdy jeszcze skok jakościowy nie był tak wyraźny. Łatwo jest zapomnieć się w świecie Unreal!

W obliczu tych wszystkich wspaniałości nie może dziwić fakt konieczności posiadania mocnego sprzętu, jaki staje się niezbędny, by móc dokładnie smakować kreację świata Unreal. Jednak, co może wydać się niesamowite, w odpowiedniej konfiguracji, dysponując wystarczającą potężnym procesorem i znacznym zapasem pamięci, wygląda on znakomicie również i bez akceleratora! Jego posiadanie jednak znacząco zmniejsza liczbę megaherzów i megabyteów, jakie wymagane są, aby gra działała w pełni płynnie.



emitowanym przez barwne kryształy? Co więcej - czy nie wspaniały jest efekt, w jaki mieszają się kolorowe efekty pocisków z barwą tych wszystkich

U góry:  
...niewiarygodnie realne odbicie... w podłodze!



**...słyszę**

...Huk wystrzału i brzęk spadającej na ziemię luski, które długo jeszcze odbijają się echem od ścian jaskini. Niejako w odpowiedzi na to rozlegają się dudniące kroki zbliżającego się potwora. Nagła cisza... Zdezorientowany rozglądasz się, a trzask przeladowywanej broni nagle wydaje ci się niezwykle głośny... Wtem ogłuszający ryk! I dwa wybuchy! Kroki mieszają się z hukiem maszynowej broni! Wreszcie poprzez ciągly, zwielokrotniony brzęk lusek przebija się słaby jęk śmiertelnie ранego przeciwnika... Głuche tąpnięcie padającego ciała kończy tę scenę.

...Wrzaski ptaków, nieustanny grzmot pobliskiego wodospadu... Wszystko to wygłusza się, gdy zanurzasz głowę pod wodą... Wynurzając się po dłuższym czasie, rozpaczliwie bierzesz głęboki haust powietrza. I oto znalazłeś się w kanionie, którego dołem bardzo powoli płynie rzeka...

...Mechaniczny szum windy, jaką jedziesz w górę niemal niknie w przeraźliwym dźwięku rechoczących żab. To wszystko jednak ginie w chwili, gdy schodzisz z niepewnej podstawy wagonika na solidną skalną półkę. Ginie? Nie, zmienia się w cykanie świerszczy... W oddali dostrzegasz częściowo zablokowane wejście do kompleksu podziemnych budowli. Krzyk, jaki wyrwał się z gardła podczas skoku podchwytuje i powtarza echo. Wewnątrz jednak jest niemalże zupełnie cicho - tę głęboką ciszę zakłóca jedynie trzask zatkniętej w uchwycie na ścianie pochodni...

...Elektroniczne dźwięki komputerów mieszające się z szumem spływającej gdzieś na niższy poziom cieczy: Korytarz przed tobą przecinany jest regularnie dwoma jasnymi pasami. Wibracje powodują, iż wydaje ci się, że to światło monotonnie szumi. Przejście przez jeden z pasów sprawia, że tę dotychczasową niemal-ciszę przerywa brzęczyk alarmu...

...Nierzeczywiste? Doprawdy? A jednak dźwięki te niejednokrotnie powodowały, że żołądek zwiłaj mi się w kulę. Wiele razy też niespodziewany ryk i odgłos pospiesznych kroków powodował, iż kryłem się głęboko w cieniu, a czasem - by nie przedłużyć męki oczekiwania - sam wybiegałem na środek pomieszczenia, starając się zlokalizować zagrożenie wcześniej niż zrobi to ze mną ten/to/ci, którzy nadchodzą. A co ciekawe, efekty audio odtwarzane były przez zaledwie Sound Blastera 64 i parę niewielkich głośniczków. Jak zatem slychać będzie Unreala w sytuacji, gdy funkcję zaspokajania potrzeb słuchowych przejmie (opcjonalny już w tej chwili) Sound Blaster Live w komplecie z sub-wooferym i trzema bądź pięcioma głośnikami? Rozgrywcę towarzyszyć może również muzyka, której złożoność niechętnie podlega klasyfikacji. Wśród tych kilku utworów znalazły się bowiem tak kawałki o wyraźnym posmaku ambientu, jak i nieco szybsze, by wreszcie przejść w dynamiczne, pulsujące, wręcz

„walczące” rytmy trance. Ta różnorodność muzyki również znalazła swoje zastosowanie, bowiem dzięki temu potrafi ona płynnie dopasować się do akcji: dosłownie w jednej chwili, wespół z ukazaniem obrazu wroga, spokojny i melodyjny ambient zmienia się w dynamiczne, pulsujące techno!

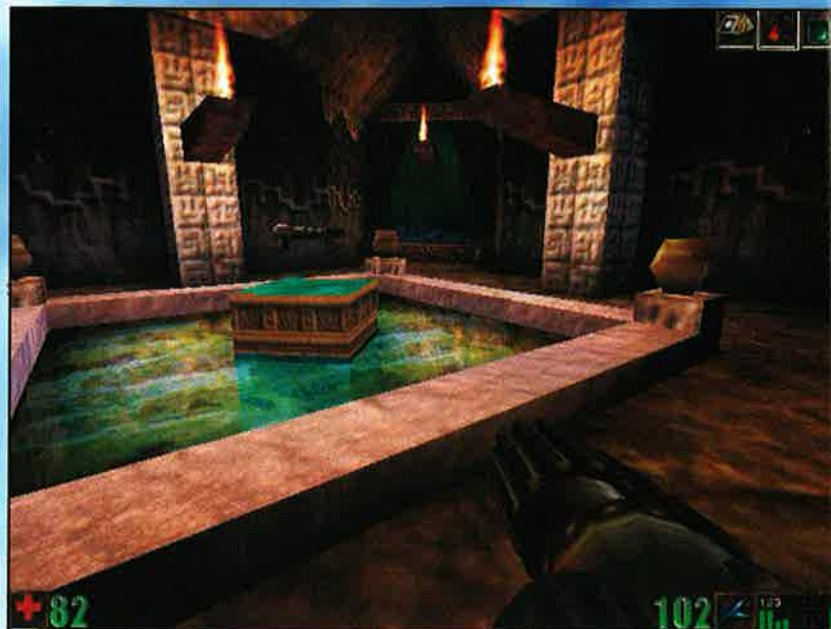
**...naprawdę żyję**

Ewenementem w grach First Person Perspective jest również kreacja głównego bohatera. Zrezygnowano bowiem z marine czy innego typu żołnierza, który z racji swego

zawodu musiał być świetnie przygotowany do roli, jaką narzuca nietypowe, nieprzyjazne środowisko. W tym zaś przypadku twórcy posunęli się dalej; tu stajemy się kimś w rodzaju szekspirowskiego villain-hera - lotra, lecz zarazem i przypadkowego zbawcy. Jest on (lub ona) bowiem lotrem uwięzionym w statku-więzieniu o nazwie Vortex Riker's, który na skutek oddziaływania niezwykle silnego pola magnetycznego wyemitowanego zupełnie nagle przez nie odnotowaną w gwiazdnych mapach planetę, rozbija się o jej powierzchnię. (Niestety - sceny te zostały jedynie opisane w instrukcji - w Unreal nie istnieje coś, co zwykle określać się mianem typowego wstępu do gry.) Niewątpliwie prawdziwe będzie zatem twierdzenie, że główna postać Unreal jest bohaterem przypadkowym. Hm, czy jednak do końca? Eksplorując kolejne sceny przekonamy się, że działa nami jakaś wyższa siła - niektóre z fresków, rytów, makat czy wręcz czytanych ostatnich zapisów w dziennikach znajdujących przy ciałach martwych kapłanów Nali zawierają noty o oczekiwaniu na ich Mesjasza. Po pewnym zaś czasie, początkowo



Po prawej:  
Przykład inwekcji twórców.





bezbroni kapłani zawsze stanowią główny cel. Istnieje również inny aspekt wymuszający na naszym bohaterze przyjazne zachowanie wobec Nali. Zabijanie ich sprawia, że dalszy przebieg

Po lewej:  
Oto bogini Nali...

rozgrywki staje się znacznie trudniejszy. Jest to dowód na to, że bogowie Nali nie zapomnieli o swoim ludzie...

...i walczę

...A jednak nie odważyli się stawić czoła okupantom. Choć - z drugiej strony - być może twoje niefortunne pojawienie się na planecie wynika właśnie z ich kosmicznego planu? Tak czy inaczej jednak, to właśnie nasz bohater przejął odpowiedzialność za los ludu Nali... i własny. Nasz cel - wysadzenie głównego reaktora statku okupantów - jest zarazem i ich celem. Nasze zwycięstwo będzie ich zwycięstwem. Jednak nie można mniemać, że przyjdzie ono łatwo: tutaj każdy wróg stanowi autentyczne wyzwanie! Tutaj - pozornie niegroźna, gdyż niezwykle mało odporna na pociski - ogromna mucha potrafi stać się niezwykle groźnym przeciwnikiem: jej niewielkie rozmiary w połączeniu z morderczą prędkością, z jaką się przemieszcza i faktem, że zwykle atakuje od góry... Każdy z przeciwników dysponuje również swym własnym - determinowanym inteligencją - sposobem walki. Ot, przykładowo stworzony genetycznie, bezmyślny Brute atakuje w linii prostej, starając się zasypać naszego bohatera strumieniem mini-rakiet, a następnie - już w zwarciu - gradem zadawanych ogromnymi pięściami ciosów. W tym przypadku nie powinno się walczyć z nim w ograniczającym możliwości uników korytarzu. Bezpośrednio odpowiedzialni za okupację Skaarjowie natomiast, ci nieludsko inteligentni, predatore-podobni łowcy zachowują się w sposób, z jakim dotychczas żaden z graczy - oprócz grających przeciwko ludziom - nie mógł się spotkać! Trudno wręcz opisać moje zaskoczenie, gdy walcząc w otwartej przestrzeni z jednym z przedstawicieli tej rasy zauważyłem, że on, widząc mój wystrzał, uskakiwał z niespodziewaną szybkością w bok, by natychmiast po wyjściu z uniku strzelić do mnie... Nie byłoby w tym niczego nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że on - tak jak ludzie - celował z wyprzedzeniem: nie we mnie, a w miejsce, w którym, jak wynikało z mojego ruchu, miałem się za moment znaleźć! Jednak i na tym nie koniec - zraniony potwór potrafi uciec, by zaatakować w bardziej dogodnej dla siebie chwili i miejscu (wówczas często już przy wsparciu innego potwora), lub też - pozornie uciekając - a rzeczywiście wykorzystując doskonałą znajomość otoczenia - zaatakować w sposób dla naszego bohatera najbardziej destrukcyjny. W jednej z lokacji - w wodnych świątyniach Nali - ujawniło się to w sposób aż nadto wyraźny: wyobraźcie sobie dwie ogromne sale połączone dwoma osobnymi korytarzami. Wbiegając z korytarza do jednej z nich zauważyłem kłęzącego Skaarja. Po wycofaniu się, zmianie broni na bardziej odpowiadającą sytuacji i ponownym otwarciu drzwi przeżyłem szok - przeciwnika w sali już nie było. Stałem w otwartych drzwiach, jednak tylko przez chwilę - tyle właśnie było potrzebne mojemu adwersarzowi, by - obiegając kompleks dookoła - zaatakować moje plecy ogromnymi pazurami! Nieprawdopodobne? Być może. Ale jak najbardziej rzeczywiste.



niepewnie, jednak z każdą chwilą coraz wyraźniej, zacznie przemawiać do nas myśl, że mówią one właśnie o nas!

Planeta, na której znalazło swój koniec tak wielu z załogi i więźniów umieszczonych na pokładzie Vortex Rikers jest niesamowita również z innego względu - krwawi ona pod okupacją „demonów z gwiazd”. Pierwotnie zamieszkująca ją rasa - wspomniani już Nali - sprowadzona została przez przybyszów do roli niewolników i... obiektów nieludzkich zabaw i tortur. To właśnie dla nieszczyśnych, nie potrafiących walczyć Nali, stajemy się jedyną nadzieją na zrzucenie niewolniczego jarzma. Dlatego też podczas swej niekończącej się wędrówki spotykać będziemy czwororękich kapłanów Nali, którzy w miarę swoich skromnych możliwości będą starać się nam pomagać: właśnie i w zasadzie jedynie oni zdolni są bowiem otworzyć tajemne pomieszczenia, w których spoczywają elementy wyposażenia mogącego pomóc nam w wykonaniu misji. Jednak uzyskanie od nich pomocy wiąże się zwykle z koniecznością roztoczenia nad nimi opieki. Miejsca bowiem, w których znajdują się przejścia zwykle pilnie strzeżone są przez nienawidzących Nali okupantów, dla których to właśnie całkowicie

## Nasze opinie

### PETER PAN

Wiecie co wam powiem... Gdzieś w tłoczni musiała zająć pomyłka. Na kompaktach z Quake 2 nadrukowano logo Unreala, a na Unreale - Quake 2. Tak przynajmniej mi się wydaje, gdy patrzę na obie gry. Mówicie co chcecie - moim zdaniem Unreal ma dużo więcej wspólnego z Quake (diabelski klimat, kolory, nastrój) niż Quake 2. Po prostu 200% odlot!

### UGLY JOE

Cholera - znowu będę przez najbliższe parę tygodni spał po 3 godziny na dobę... Unreal mnie po prostu zabił. Brak mi słów!

### DRACO

Nie przepadam szczególnie za grami FPP - ale Unreal ma w sobie GOS, co potrafi przykuć do ekranu nawet tych, którzy nie gustują w takich strzelaninach. Moim zdaniem - najlepsza gra FPP tego roku i chyba najlepsza w ogóle...

### MAC ABRA

Noooo... ja i tak wolę Steel Panthers :-). Ale mówiąc już bardziej serio: HD HD! Żeby jeszcze była trochę szybsza...

### OGRE

Nie przeszkadza! Przecież widzicie, że gram w Unreala! Nie ma mnie dla nikogo przez najbliższe 48 godzin, a potem się zobaczy... Arrrrgh! To przez was Brute mnie dostał!!!

### SMUGGLER

Nieziemski klimat, przytłaczający nastrój, znakomite efekty dźwiękowe... Klasa! To jedna z najlepszych, pod każdym względem, gier FPP. Warto było czekać... Ile to ją zapowiadano? Zdaje się, że nawet w CDA 12/96 anonsowaaliśmy jej rychły (che che) debiut. Panowie - czapki z głów przed nowym władcą krainy FPP, Quake 2 - gdzie się pchasz, baranie, tron już zajęty! Ukłoń się władcy, ale już!

### ELD

Krótko mówiąc: Unreal jest REWELACYJNY. Takiego klimatu, dźwięku i grafiki jeszcze nie było i raczej długo nie będzie. Największe wrażenie na mnie „otoczka”. Światła, słońce, chmury, woda etc. Do tego bezbłędne zachowanie potworów. To już nie są barany pchające się pod łufę. Unreal wyprzedził Quake 2 o trzy długości. Gdyby tylko jeszcze tak nie „zabkowało”...

### ALLOR

Wszyscy się tak poślinili z zachwyty, a ja powiem jedno - jeśli czegoś szybko nie zmienią w Multiplayu przez Internet, to gra po paru miesiącach odejdzie w zapomnienie. Choć, skoro pracuję nad tym cały ich team, sypiam raczej o jego przyszłość spokojny. W końcu jeden z ostatnich patchy do Quake 2 ma numer 3.15, a do Unreala 1.01...

### SEBASTIAN DRAGON

Chyłę czoło przed twórcami gry ponieważ udało im się wytworzyć na tyle silną atmosferę, że bohater wkręcony w wir wydarzeń nie traktuje jej tylko jako serii monottonnych pojedynków, a przeciwników, których spotykasz na swej drodze, nie sposób zlekceważyć.



„...Zmianie broni na bardziej odpowiadającą sytuacji...” Tak, również i w tym wypadku nie można niczego zarzucić twórcom. Każda z dziesięciu dostępnych w grze broni - między innymi Wyrzutnia Pocisków, MiniDziałko i Strzelba Szturmowa (snajperska) - działają w dwu trybach prowadzenia ostrzału. Ten drugi w przypadku niektórych typów zwielokrotnia szybkość strzelania, w innych kumuluje efektywność pojedynczego pocisku. Jednak są i wyjątki od tej ogólnej zasady - wspomniana już wyrzutnia działa bądź jak tradycyjny panzerfaust, bądź - w drugim trybie - jak granatnik. Jeżeli dodać zaś jeszcze, że pociski można wystrzeliwać z niej w liczbie do sześciu naraz, zalokowane w celu lub też nie - otrzymujemy pełen obraz tej wspaniałej posłanniczki śmierci. Innym wyjątkiem zaś jest sposób działania karabinu snajperskiego. W tym przypadku posługujemy się obydwoma, wzajemnie uzupełniającymi się trybami: drugi klawisz to płynne zbliżenie celu, gdy pierwszy jest niosącym zagładę wystrzałem.

...również przeciw innym żywym

Kiedy zaś wyzwanie rzucone graczom w Unreal będzie już jedynie wspomnieniem, nie pozostanie nic innego prócz możliwości zagłębienia się w odmiennym, choć równie

„niereczywistym” świecie Unreal - w jednej z dostępnych opcji gry multiplayer. I on zaskakuje bogactwem zawartych w nim trybów: od tradycyjnego deathmatchu na jednej ze specjalnie zaprojektowanych w tym celu plansz - zarówno w sieci lokalnej, jak i Internet, a nawet poprzez modem; poprzez doskonale pomyślany i zrealizowany BOTmatch, w którym zmierzą się z nami programowe i w pełni konfigurowalne BOT-y; po cudowny darkmatch, gdzie walka toczy się na specjalnej, niemal zupełnie ciemnej i dodatkowo miejscami wypełnionej mgłą planszy... W tym ostatnim przypadku polowanie możliwe jest tylko przy pomocy lamp, jakie każdy z graczy ma na wyposażeniu. Właśnie ta opcja przypadła nam tutaj do gustu najbardziej - to nerwowe miotanie się w rozmaitych kierunkach,

kierowanie się głównie odgłosem kroków, przeladowania broni i wystrzałów przeciwników... Ten nieporównywalny z niczym innym moment dostrzeżenia kątem oka, gdzieś w półcieniu, jednego z przeciwników i swoisty taniec śmierci w blasku dwóch rzucających dzięki błyski reflektorków i akompaniamencie wystrzałów... Lub też działanie zupełnie odmienne - wyłączenie latarki i cierpliwe oczekiwanie na naiwnych, którzy - bezgranicznie zawierzywszy mocy światła - pojawią się w wejściu pomieszczenia, stając się zaiste łatwym celem...

Efekt zaskoczenia może jednak być jeszcze większy - wzorem Quake'owej Fortress w trybie multiplay zaistniała bowiem opcja...

## Obcy



- **Brute**  
wzrost: 270 cm  
waga: 330 kg  
broń: działka zamontowane na ramionach  
opis: Bardzo agresywni, mało zwinni (wręcz beznamiętnie mało zwinni). Stworzeni przez Skaarj'ów w jednym celu: do pilnowania porządku, a w razie zamieszek - brutalnego rozprawienia się z nimi.



- **Skaarj**  
wzrost: 240 cm  
waga: 190 kg  
broń: szpony, pociski  
opis: Niezwykle agresywni, nieludsko zwinni i przebiegli. Doskonali łowcy dysponujący instynktem drapieżcy i zdolnością posługiwania się różnorodną bronią. Tak jak w przypadku praktycznie wszystkich ras, istnieje wiele różniących się od siebie odmian Skaarjów.



- **Slith**  
wzrost: 400 cm  
waga: 195 kg  
broń: szczęki, szpony, żrąca ślina (przypominająca efekt GESSie Rifle)  
opis: Bardzo agresywny, mało zwinny. Gatunek zbliżony genetycznie do Skaarjów. W przeciwieństwie do nich jednak znacznie lepiej czują się w wodzie - podejmowanie walki wręcz przeciw nim w tym właśnie środowisku zawsze wiąże się z poważnymi obrażeniami.



- **Mercenary (Najemnik)**  
wzrost: 180 cm  
waga: 120 kg  
broń: zamontowany na przedramieniu karabin maszynowy bądź wyrzutnie pocisków raketowych.  
opis: Efekt działań bio-inżynierii. Dzięki niej niezwykle zwinny, a za sprawą swej wrodzonej agresji śmiertelnie groźni są najemnikami przemierzającymi Galaktykę w poszukiwaniu fortuny. Dysponują możliwością użycia chwilowo niemożliwej do przebicia osłony.



- **Kraal**  
wzrost: 210 cm  
waga: 145 kg  
broń: laska wstrząsowa, pociski, kończyny  
opis: Bardzo agresywni, niezwykle sprawni w walce wręcz, a przy tym ograniczeni umysłowo, wykorzystywani są jako pomoc w polowaniach na istoty żywe.



- **Tytan**  
wzrost: 10 m  
waga: 15-16 ton  
broń: miotane glazy, ramiona  
opis: Bardzo agresywny, niebywale wytrzymały na obrażenia, nieruchawy. Kolos tak z wyglądu, jak i „charakteru”. Niemal nie do powstrzymania.



- **Nali**  
wzrost: 240 cm  
waga: 90 kg  
broń: brak  
opis: Rasa nie potrafiących walczyć kapłanów. Zniewoleni i metodycznie wyniszczani przez Skaarjów. Praktycznie zupełnie bezbroni. Pomoc im udzielona, zwykle wiążąca się z prostą koniecznością uratowania im życia, daje efekty w postaci pozyskiwania informacji bądź niezbędnych przedmiotów.



# Wreckin Crew

Pan Samochodzik i bomba

Carmageddon, w którym liczyliśmy przede wszystkim irrupy mielone za pomocą naszych kół, był jednocześnie całkiem poprawną symulacją samochodową, rozgrywaną na hardze porządnych, wielopoziomowych trasach. Gdy jednak pojawiła się w sprzedaży wersja Split Pack, gdzie zamiast fajniutkich staruszek i szkolnej młodzieży, do rozwalki mieliśmy jedynie bezpłciowe pseudoroboty (cenzura w celu ochrony wartości - nieważne jakich - zrobiła swoje), gra stała się przebojem jedynie wśród szacownego grona odbiorców po siedemdziesiątce, które z przyczyn biologicznych nie jest zbyt liczne.

## CZARNY IWAN

**G**ier obfitujących w podobne makabryczno-wesołe pomysły było jeszcze kilka, jednak szczególnie utkwiła mi w pamięci jedna z pierwszych tego typu jaką w ogóle w swoim życiu widziałem, czyli sławetny Quarantime. Taxi-driver i zawodowy morderca w jednym - to było mile. Produkt, który dzisiaj dostał się w moje spracowane dłonie, również przynależy tak jakby do rodziny. Tytuł ten jest jednak odmienny pod kilkoma względami (kurczę, ale jestem odkrywcy), co sprawia, że nie mogę jakoś ładnie go zaszklafkować, wystawić ocenę i pójść spać.

Wreckin Crew to wyścigi samochodowe z paletą klasycznych trybów jak Time Trial czy Arcade mode. Właściwie cały szkielet gry opiera się na schemacie, który przerabialiśmy już po wielokroć. Zaskakujące jest natomiast to i mocno zwirowana grafika, którą oprawiono to dzieło. Po pierwsze



postacie. Ludkowie jakby dopiero co przeniesieni z Micromachines.



U góry: „Jak Jedziesz Baranie”: wyszło już z mody. Teraz najlepsza jest giewera.

Okrągłe buzie, „plastelinowe włoski”, talerzowate oczęta jak u Czarodziejki z Księżyca. Można odnieść wrażenie, że pastelowe kolorki i specyficzna grafika to świat dla dzieci, niewiele różniący się zresztą do Super Mario Bros czy innych „luzackich” gier. Nie inaczej jest z samochodzikami. Wóz Myski Miłki w tym towarzystwie wcale by się

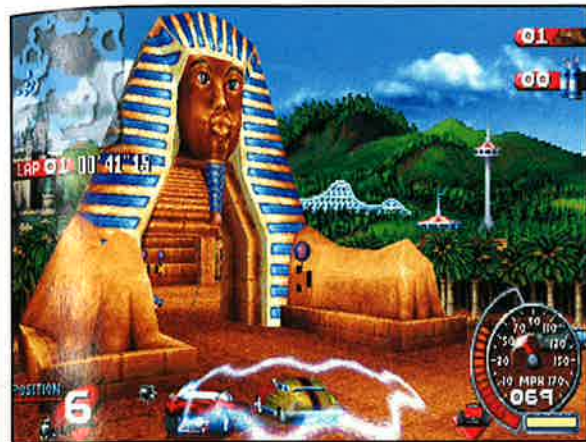


nie wyróżniał. Pomalujcie sobie taki samochodzik pędzlem umoczanym w tęczy i postawcie go przed chatką siedmiu krasnoludków - ci po powrocie z kopalni na pewno by się nie zdziwili, a i specjaliści od tego cukierkowato-baśniowego świata spokojnie zaakceptowałyby obecność w nim tego wehikulu. Do przejechania mamy tylko pięć tras, ale ponieważ lokacje są bardzo duże, zaprojektowano dwadzieścia odmiennych kursów. Scenerie są nieco bardziej stonowane, chociaż jeżeli odwiedzicie taki np. Theme Park i przyjrzyjecie się obrazkom z boku, stwierdzicie, że ktoś właśnie odpalił maluchom całkiem ładniutką grę.

Dość słodu! Wszystko aż kapie od cukru, ale spoko - do czasu, gdy bliżej przyjrzymy się grze. W pierwszej chwili można by się nawet rozczuścić, jacyż to ci twórcy gier są fajni, że robią takie miłe gierki dla naszej kochanej dziatwy. Zdziwilibyście się jednak bardzo szybko. Po pierwsze







wyбір kierowcy. Kiedy już będziecie mieli swojego faworyta, tuż przed wyścigiem zobaczcie krótką animkę - fragment z życia wzięty. Staruszka buja się na fotelu i słucha śpiewu ptaszków. To Ma, starsza pani, która cieszy się swym małym domkiem i wypielegnowanym ogródkiem. Na płocie przysiadła właśnie wrona, ptak rozgląda się ciekawie. Ma wyciąga skądś wielką flintę, pomarszczone dłonie drżą nieco. Głośny huk, chmura dymu i ptak rozlatuje się w fajerwerku kości, krwi i piór. Babcia znowu może z miłością spoglądać na swój ogródek... Właśnie w takim perwersyjnym klimacie wykrojono nam story o każdej z postaci. Przytoczona historyjka jest akurat najprzyjemniejsza, w innych goście grzeją do ludzi, chociaż standardowo wstęp zawsze jest sielankowy. Po animce wybieracie sobie trasę (lub nie - to zależy od trybu gry) i voila!

Ścigamy się? Miła, orbitująca gdzieś na obrzeżach techno, muzyczka otacza widza, który obserwuje kolorowe samochodziki szycząc się do rajdu. W tej chwili znowu wpadasz w przesłodzony-krasnodulkowy nastrój i jesteś prawie pewien, że dziwne intra to zdecydowanie jakaś chora pomyłka. Przecież wyraźnie widać, że gra jest dla dzieci! No dobrze, ruszamy! Na prowadzenie wychodzi czerwony samochodzik, przypominający trochę „garbusa”. Szybko go doganiasz i bierzesz się do wyprzedzania. Ale cóż to, z okna ktoś wystawił potężnego gura i sieje do ciebie ciągłą serią. Z tyłu wali po zderzakach jakaś żółta lajba, dach się jej właśnie otworzył i wyleciała stamtąd rakietka. Rozblysk na chwilę oślepia - mamy już na trasie jednego gościa mniej. Inny wyrwał

nagle z kopyta, zostawił za sobą smugę ognia i poleciał na metę. Coś go jednak zatrzymało. Trasę zatarasowały dwa wozy. Może da się je staranować? Hmm! No dobrze, ale ci dwaj faceci z boku, trzymający w łapach kalasze, chyba na to nie pozwolą... Takich atrakcji na pewno się nie spodziewałem, ale prawdę powiedziawszy było to miłe zaskoczenie, bo gra naprawdę niezłe daje w kość i można się zdrowo spocić z emocji. Bajkowa oprawa sprawia, że buziuchna sama wrapowuje się od ucha do ucha, a z głębi brzucha wydobywa się radosny rechot. Na ekranie trwa prawdziwa wojna, słychać terkot broni maszynowej, autka wrapowują się w ściany, kierowcy wypadają przez rozbite szyby, inni wiszą na zderzaku, by po chwili wpaść pod koła. Co

chwila widać błysk eksplozji i kolejną



pukawkę, która wyrzała zaciekawiona niczym „Panienka z okienka”. To wszystko wyrysowane jakby ręką Disneya. Brakuje tylko, żeby nad płomieniami przeleciał Dumbo lub do wtóru wycia silników zaśpiewała Mała

Syrenka. Trasy zostały tak pomyślane, abyśmy nie musieli jechać jedynie w wyznaczonym korytarzu. Kto ma refleks, skorzysta ze skrótów czy teleportów. Może również trafić na magical ring, który dodaje jakieś sto koni mechanicznych. Znajdziecie tam także całe wory fantów. A to rakietka, tu znowu wiadro nitrogliceryny czy jakaś spluwa, nieco dalej widać shiela.

Gra się i ściga bardzo fajnie, ale jest też kilka mankamentów, które gryzą w oczy. Wreckin Crew nie obsługuje akceleratora graficznego. Na dodatek autka mają tragicznie mało „fejsów”, co sprawia, że gdy się nimi obraca, wyglądają jakby ktoś kładł nam przed oczy kolejne zdjęcie, na dodatek sprzed kilkudziesięciu lat. Pikseloza jest wręcz zabijająca, wszędzie migają kolorowe kwadraty, co wygląda jak awaria neonów w Las Vegas. Co prawda iza się w oku kręci, bo jak żywo przypomina to gry sprzed kilku lat, ale autorom nie chodziło chyba o wywołanie takich

Po lewej: Wizyta w Wesołym Miasteczku. Może trafił się jakiś dzielniczek!



reminiscencji. Wozy zachowują się maksymalnie... nierealnie - po prostu przestawiamy je z miejsca na miejsce, a nie jedziemy, co nie robi dobrego wrażenia. Irytujące jest również, że bardzo dużo pozornie stałych elementów

lokacji (np. jakieś słupy czy barierki) można zwyczajnie przeciąć jak masło nożem. Takie błędy zdarzają się wszędzie, właściwie w każdej produkcji - ale na pewno nieczęsto występują one w takiej ilości jak tu.

Wreckin Crew pozostawia pewien niedosyt. Z jednej strony goście z Quickdraw pojechali z koksem, że aż zęby szczerkają, a z drugiej pozwolili sobie na babole, których być po prostu nie może. Nie da się jednak zaprzeczyć, że pomysł jest dobry i gdyby nie wspomniane buraki, grałoby się naprawdę fajnie. Niezobowiązująca, lekka gra, która pozwala pojeździć dla samej przyjemności ścigania się. Na pewno

nie ma ona na celu wywoływania w nas odruchów nerwowego sprawdzania swojej pozycji w tabelach i skrupulatnego liczenia punktów w klasyfikacji generalnej. Po prostu „małe co nieco” i góra śmiechu na dokładkę. Czy warto więc, tak ogólnie i na koniec, rozglądać się za tą grą? Raczej tak. Ale i tak sami będziecie wiedzieli najlepiej.

#### Plusy:

- Odjazdowo pomyślana grafika
- Skomplikowane trasy

#### Minusy:

- Złe zachowanie wozów
- Pikseloza

Ocena:

6

<b>Q-ACTIO</b>	
<b>Wymagania:</b> P-100, 16 MbRam, SVGA, CDx4, Win'95, karta muz.	<b>Producent:</b> Quickdraw/Telstar Electronic Studios
<b>Internet:</b> <a href="http://www.telstar.co.uk/tes">http://www.telstar.co.uk/tes</a>	<b>Dystrybutor:</b> Telstar 00441435864649
<b>INFO</b>	

# Starship Titanic

Gwiazdny Tytan(ic)

Z góry spadają na ziemię bardzo różne przedmioty: a to MIR czy inna telerna stacja w rodzaju Skylaba zhućy z orbity i trafi do oceanu, zbląkane UFO zaplącze się na polach angielskich rolników, kosmiczny paproch przedostanie się przez ziemską atmosferę, by chwilę później spaść na małą wyspę czy w końcu telewizyjny satelita nie wytrzymałowy całodobowych przekazów brazylijskich seriali runie na Ziemię z wielkim hukiem. Okazuje się, że oprócz powyższych niespodzianek z kosmosu, na dachu budynku mieszkalnego może awaryjnie i w sposób niezbyt kontrolowany wylądować międzygalaktyczny prom kosmiczny o jakoś bardzo znajomo brzmiącej nazwie: (uwaga! fanfary proszę!) Titanic.

JASPIN

**S**tarship Titanic z powodu drobnej awarii (jak zapewnia ufnie wyglądający DoorBot) skorzystał z gościnności dachu pierwszego z brzegu domku, który miał okazję wystąpić po raz pierwszy w swym byciu w roli lądowiska dla kosmicznego krążownika. Mieszkaniec parę dramatycznych i pełnych napięcia chwil przed wypadkiem nosił się z zamiarem włączenia swej ulubionej gry i już CeDek był w czytniku, monitor rozblysnął planszami początkowymi, aż tu nagle syjący się tynk z sufitu oraz trzęsąca się podłoga, skutecznie uniemożliwiła mu zrealizowanie zamiaru i spędzenie przed monitorem milego wieczoru. Chwilę później wielkie coś przebiło się do mieszkania, demolując parę użytecznych i koniecznych do życia przedmiotów, a na ruchomych schodach pojawiła się postać wspomnianego wcześniej przeze mnie DoorBota.

Tak właśnie w dużym skrócie rozpoczyna się przygodówka Starship Titanic, natomiast mieszkańcem owego pechowego i jak się okazuje nie odpornego na lądowania Obcych Obiektów Latających domu jest gracz, którego przygoda rozpoczyna się przy ruchomych schodach prowadzących do rozległego wnętrza pojazdu. Po krótkim zapoznaniu się z aktualną sytuacją (na marginesie: dość niewesołą) oraz małym szkoleniem dotyczącym sposobu obsługi oraz poruszania się po grze zostajemy wywindowani (dosłownie) na pokład Titanica. Aby uniknąć wszelkich, ewentualnych nieporozumień, zaznaczam, iż owa nazwa nie jest w żadnym stopniu powiązana z filmowym hitem (literkę "h" można zastąpić "sz" i uzyskać całkiem nowe spojrzenie na świat), w związku z czym porzućcie nadzieję na ujście młodzieńczej twarzyczki Leonarda na tle "falujących" gwiazd.



Wracając do tematu, zadaniem gracza jest skompletowanie części głowy Titanii (tak, to rodzaj żeński), skrzętnie ukrytych w architekturze lokacji oraz strzeżonych przez różne, "przygodówkowe" zagadki. Dama owa wyleguje się, obleczona w niebieską powłokę, w dolnej części statku i jak na razie nie dycha. Priorytetowym problemem do rozwiązania na początku jest uzyskanie najwyższej klasy turystycznej (First Class), czyli krótko mówiąc - utworzenie sobie dostępu do prawie wszystkich lokacji statku. "Przemila" DeskBot nadaje nam

U dołu:  
Miejsce leżakowania mózgu statku. Tu także można spoić gadającą bombę.



klasę SGT, czyli Super Galactic Traveler Class, która mimo bardzo szumnie brzmiącej nazwy stanowi najniższą z możliwych, zapewniającą nam wejście do bardzo niklej i nie ukrywajmy - najbardziej ubogiej części statku. Gdy ten problem zostanie rozwiązany, można już rozpocząć realizację głównej części scenariusza i zabrać się za tak bardzo uwielbiane przez moją osobę typowe dla tego gatunku gier "puzzle". (Co ja mam, u licha, zrobić z tym ustnikiem do trąbki?!)

Przyznam się szczerze, iż przystępowałam do zabawy z towarzyszeniem bardzo złego przecucia (wiecie, ta nigdy nie dająca spokoju kobieca intuicja), być może było to spowodowane owym określeniem "Titanic" w nazwie, do którego nie wiedzieć czemu mam tak dużą awersję. Jednak już po chwili stało się dla mej już tylko lekko zaniepokojonej intuicji jasne, iż gra spełnia większość oczekiwań, gwarantuje dobrą zabawę i przede wszystkim masowo nie powiela startych do bólu schematów. Jak przystało na "Listę przebojów", zaczęłam odliczać od dołu, aby napięcie stopniowo się

większało. Elementem, który w zestawieniu z pozostałymi pozytywnymi zachwyił mnie najmniej, lecz do zalet również oczywiście się zalicza, jest grafika oraz spokrewniona z nią muzyka. Obie nie wywołują w graczach odruchów wymiotnych ani

głębokiej depresji, a nawet przyjemnie się patrzy na świat i słucha dźwięków go ilustrujących. Nie mam pojęcia, jak twórcom udało się osiągnąć tak dobry efekt i jakie chywy oraz sztuczki zastosowali do zrealizowania owego projektu. Zwiedzając wnętrza ma się wrażenie jakby Starship Titanic był bratem bliźniakiem swego wodnego, poległego już gdzieś na dnie, imiennika. Mimo iż bawimy się w międzygalaktycznym krążowniku, rzadko kiedy trafiamy na typowo futurystyczne wnętrza, czyli wiecznie i nieprzerwanie migające lampki, pętające się pod nogami kable, monitory wbudowane w sufity i

ściany. Właściwie to wymienionych przeze mnie elementów nie ma tu wcale, nie licząc robotów, które na każde zawołanie przybywają, aby spełnić nasze życzenia. Przepych oraz bogactwo wnętrza (oczywiście wyłączając pokoje trzeciej klasy) przywodzą na myśl najwspanialszy pałac czy zamek okraszony cywilizacyjnymi oraz czysto technicznymi rozwiązaniami (szybkobieżne windy czy jeszcze szybszy tzw. pellerator). Muzyka odpowiednio dopasowana do każdej lokacji, zmienia się z kolejnym naszym krokiem, inna towarzyszy nam podczas podróży windą, inna w głównym holu, czy wreszcie najbardziej kiczowata, uboga w nuty oraz dręcząca uszy (nie dosłownie) - w pomieszczeniach trzeciej klasy. Choć stanowi to całkiem zwyczajny i już dość często spotykany w grach element (nawet w FPP), jest to miły dodatek uprzyjemniający zabawę oraz podkreślający jej wysoki poziom. Ogólnie prezencja gry pozostaje bez zarzutu i choć lokacji do przeszukania zbyt dużo nie jest, to ich charakter oraz wygląd sprawiają wrażenie, jakby była ich przegromna ilość, na której zwiedzenie nie starczyłoby statystycznego, ludzkiego życia.

Uczucie ogromu miejsca oraz wypełniającej je pustki nasila się, gdy uprzytamiamy sobie, iż oprócz nas oraz garstki robotów, statku nie



zamieszkuje absolutnie nikt. Spotkania ze współpasażer(k)ami w eleganckiej restauracji, salonie muzycznym, barze czy windzie nie należą do częstych, właściwie nie licząc zmechanizowanej oraz zautomatyzowanej obsługi ludzi czy chociażby Obcych organizmów na Titanicu ani widać, ani słycho. Jednak wadą to raczej nie jest - za wszystkich pasażerów wystarczają roboty, które potrafią rozmieszyć, zirytować, doprowadzić do szalu oraz zachwyć swoją elokwencją, czytaniem i umiejętnością wymigiwania się od niewygodnych tematów (np. problem bomby na statku). Pomijając ich fantastyczny wygląd, ich zdolności w rozmowie przewyższają w tej dziedzinie niektórych znanych nam ludzi. Twórcy każdą z postaci wyposażyli w całkiem porządnie rozbudowane AI, dzięki czemu każdy robotów może się pochwalić odmiennym reagowaniem na przedstawione przez gracza problemy. Charaktery i charakterki, z jakimi mamy okazję się zetknąć należą do tych ciekawszych i nie zawsze są one grzeczne raz dobrze ułożone. Roboty mają swoje prywatne problemy, a to jeden ma ciąglą ochotę na zwierzenia, innego z kolei należy oblaśkawić ciepłym kurczakiem, by cokolwiek móc z niego wyciągnąć, jeszcze inny na jakąkolwiek zmianę tonu waszej wypowiedzi puszy się, obraza i rwie do bójk. Podobnie jak ludzie, roboty potrafią być sarkastyczne, irytujące, humorzaste, niezrozumiałe i podobnie jak z ludźmi czasem jest z nimi się bardzo ciężko dogadać. Jednak mimo wad nie warto ich lekceważyć, traktując pogawędkę z nimi jako niepotrzebny i męczący element zabawy. Umiejętne przeprowadzenie rozmowy może zaowocować cennymi wskazówkami co do dalszych kroków i posunięć. Dzięki występowaniu owych zmechanizowanych osobistości, dawka humoru w grze gwałtownie wzrasta, a w niektórych momentach można poczuć słony smak łez na policzkach, które ze śmiechu tryskają z oczu. Wystarczy posłuchać historii urodzonego hipochondryka-windziarza czy spróbować pogawędzić z uroczym, mogącym się poszczycić seksownie zachrypniętym głosem, dostawczym robotem o skomplikowanej nieco nazwie Succ-U-Bus. Spróbujcie dowiedzieć się co sądzą o Billu Clintonie czy... Spice Girls, ja natomiast z lubością wypróbowałam na wszystkich reakcję na raczej nie mające prawa przejść przez cenzurę, angielskie wyrażenie z literką "f" na początku oraz "k" na końcu.



Sam sposób porozumiewania się wzorowany jest na starych, pradawnych przygodówkach, które rzeško hulali sobie na Trumienkach i Atari, chodzi mianowicie o tekst wpisywany ręcznie przez użytkownika. W Titanicu jest to oczywiście znacznie bardziej ulepszone - użytkownik wprowadza z klawiatury daną kwestię i czeka cierpliwie na odpowiedź. Nigdy nie wyskoczy bełkot w postaci: "syntax error" czy "don't understand". Każda z postaci posiada własny zestaw ripost (dość zabawnych) wypowiedzianych w przypadku niezrozumienia treści wypowiedzianej przez gracza. Jedynie co mi się nie podobało, to fakt pojawiania się tekstu na ekranie dopiero po skończeniu wypowiedzianej przez postać kwestii, osobiście wolę i lepiej rozumiem angielskie słowo pisane niż "gadane", dlatego często musiałam przeczekać długi wykład bohatera, aż jego tekst pojawi się na ekranie. Myślę, że na bieżąco byłoby znacznie wygodniej. No i jeszcze ta papuga, pod której głos podszyl się nie kto inny jak sam (fanfary) Terry Jones z Monty Pythona. Wprawdzie wszyscy lektorzy spełnili swe zadanie bez zarzutu, jednak papuga w wykonaniu Terry'ego to prawdziwy majstersztyk, zarówno pod względem sposobu modulowania głosu, jak i treści wypowiedzianej przez owo namolne zwierzę



(gadające, żeby nie było nieporozumień). Po prostu trzeba to usłyszeć, by móc załapać, czym ja się tak podniecam. Papuga ze względu na swój cięty języzek i niezły charakterek nie jest lubiana przez pozostałych mieszkańców statku, którzy najchętniej wypuściliby ją w kosmos, aby ptaszyna sobie polatała i zasmakowała wolności. Ja również czasem miałam ochotę ukreślić jej łeb, wypatroszyć i wypchać trocinami, ale to jedynie świadczy o tym, w jaki sposób Terry Jones wcielił się w ową niepowtarzalną postać, by móc wywołać we mnie takie odczucia (was też to zapewne nie ominie).

Druga niespodzianka czeka niedaleko miejsca leżakowania Titanii, obok której znajduje się bomba. Jeśli ją uzbiorimy w najbardziej tradycyjny sposób (wcisnięcie czerwonego guziczka), odliczanie rozpocznie drugi z Monty Pythonów - John Cleese. Mimo że jego kwestia jest raczej uboga (...999, ...998, ...997), jednak sposób, w jaki to robi, oraz niektóre wtrącenia podczas usiłowania odgadnięcia przez nas hasła ("och, czy przeskakdam ci w koncentracji?", "I tak ci się nie uda!") zwalają z nóg. Twórcy, jak widać, postawili na humor, więc trudno się dziwić, że zabawa przy tym jest naprawdę przednia.

Mina jedynie może zrzędzić podczas prób zmierzania się z zagadkami, które do łatwych nie należą. Czasem nawet w zwojach mózgowy może nastąpić małe zwarcie, wynikłe z przegrzania się zbyt intensywnym myśleniem. Dlatego początkujący przygodówkowcy mogą mieć niemało kłopotów i szybko się zniechęcić do gry, która naprawdę zasługuje na wyjątkową uwagę. Mi osobiście (choć należę do osób wyjątkowo cierpliwych) ciemno robiło się przed oczami, gdy po raz setny wkraczałam do baru, holu czy jakiegokolwiek innej lokacji i nic absolutnie nie znajdowałam, co przesunęłoby mnie o kroczek dalej. Taki nasz już przygodówkowy los, ale w Titanicu akcja wyjątkowo opornie posuwa się do przodu mimo całkowitego poświęcenia ze strony gracza. Z drugiej strony można potraktować to jako zaletę, która zapewni długie miesiące zabawy, pod warunkiem, że odbywa się bez solucji czy innych tego typu udogodnień. Ale to już jest chyba dla wyjątkowo inaczej myślących ludzi (delikatnie mówiąc), do których ja z pewnością nie należę.

#### Plusy:

- bardzo dobra muzyka oraz grafika
- charakterki robotów
- humor
- Terry Jones jako gadająca papuga
- spory zasób słów rozmówców

#### Minusy:

- tekst wyświetlany po wypowiedzi postaci
- troszeczkę za trudne zagadki
- niekompatybilność z niektórymi kartami graficznymi

Ocena:

8

Reszta pozostaje bez zarzutu i mimo drobnych wad warto chociaż spróbować zmierzyć się z problemami, z jakimi borykają się pokładowe roboty, wygadana papuga oraz leżakujący mózg Titanii. Gra zapewni dobrą zabawę, ciekawą i na wysokim poziomie pogawędkę ("f.ck, f.ck, f.ck!!!") z bohaterami, niepowtarzalne doświadczenia podczas jazdy windą z wiecznie chorym windziarzem, częstowanie kurczakiem gruboskórnego Succ-U-Bus'a oraz usiłowanie za wszelką cenę ukończenia gry zanim papuga doprowadzi do depresji i załamania nerwowego. A czasu coraz mniej, John Cleese nieubłaganie odlicza... o pomylił się... no, to jeszcze możemy sobie spokojnie powziadać.



Producent:

Simon&Schuster Interactive

Wymagania:

Win 95, CDx4, 16 MB RAM, Pentium 100

Dystrybutor:

Simon&Schuster Interactive

Internet: <http://www.starshiptitanic.com>

INFO

# Total Annihilation: The Core Contingency

## Kontyngent anihilatorów

**Dodatki, expansion packi, upgrade'y i inne temu podobne, to niezbyt wdzięczny materiał do recenzji. Czasami, co prawda, zdarza się, że pojawi się coś, o czym pisać można z rzeczywistą przyjemnością (vide Seven Kingdoms: Ancient Adversaries), ale to jest (niestety) przypadek skrajny i raczej niepowtarzalny. „Zwykłe” dodatki, jakimi raczą nas producenci popularniejszych gier, można (odpuszczając sobie nieliczną uader kategorię: „rewelacyjne”) podzielić na dobre i złe, przy czym tych złych jest zdecydowanie więcej.**

LORD Y

**K**olejny po AA dodatek, który wpadł mi w ręce, jest miłą niespodzianką dla wszystkich fanów RTS zachwycających się ostatnimi czasy grą Total Annihilation. The Core Contingency - bo taki właśnie tytuł nosi owa produkcja, jest rasowym „expansion packiem” do rzeczonożego programu i zawiera wszystko (no - prawie), co taki pack zawierać powinien. Tak więc po kolei:

Pierwszą cechą wyróżniającą Total Annihilation spośród rzeszy innych gier tego typu była potężna ilość sprzętu, broni i budynków. Co prawda część moich znajomych twierdziła, że jest to zupełnie bezużyteczne, bowiem da się skończyć grę korzystając z dwóch - trzech typów pojazdów, ale moje zdanie jest takie, że przynajmniej każdy może wybrać ulubione jednostki z obszernej listy, co też cieszy. W każdym razie autorzy uznali, że pojęcie „za dużo” nie istnieje i Core Contingency oferuje nam dodatkowo siedemdziesiąt pięć (!) jednostek i budynków.

Dodatek należałoby ocenić zdecydowanie negatywnie, jeśli nie zawierałby kolejnej kampanii. Ten zawiera. Co więcej - kampania owa: The Core Contingency, to dwadzieścia pięć misji dla każdej ze stron w scenarii sześciu nowych światów, przy czym możemy między innymi ukrywać swoje bazy pod wodami oceanów i posługiwać się sprzętem typu łodzie podwodne itp.

Oczywiście obecnie żadna gra nie obejdzie się bez trybu multiplayer, przy czym wyznacznikiem jakości jest obecność w tym trybie możliwości gry przez Internet. Zatem nie zabrakło tego w Total Annihilation, a Core Contingency jeszcze poszerza możliwości „produktu bazowego”. Rzeczą oczywistą są dodatkowe mapy (tu w liczbie pięćdziesięciu), projektowane specjalnie dla określonej liczby graczy (2, 4, 8 i 10), jednak to nie wszystko. Część z nich na przykład



posiada niespotykane dotąd potężne wymiary, co niestety wymaga

odpowiedniej ilości pamięci RAM (64 MB; w sumie obecnie nie jest to już aż tak dużo... ale robi

U góry: Anihilacji nigdy za wiele. Pięćdziesiąt misji starczy pewnie na kolejne tygodnie.

wrażenie), a także, co powinno najbardziej ucieszyć sieciowych graczy - do naszej drużyny będzie można dołączyć komputerowych przeciwników, aby liczba graczy zawsze była odpowiednia (taka, jak przewidział autor mapy).

Niestety, obok cech pozytywnych do Core Contingency wkradły się również buraki, a ściślej jeden, ale dosyć znaczący. Mianowicie do gry dołączony jest edytor map i misji - ten sam, z jakiego korzystali

autorzy, tyle, że o ile u nich prawdopodobnie działał, o tyle u mnie już nie do końca (decompression error - bad checksum bla bla itd.). Zdołałem zobaczyć wyłącznie jego czółówkę, a następnie wspomniany napis, toteż po pierwsze - trudno w tym wypadku powiedzieć cokolwiek o tym edytorze, a po drugie - tym bardziej coś pozytywnego.

Reasumując: dla fanów Total Annihilation Core Contingency będzie z pewnością jak beczka (choć niezbyt wielka) miodu przyprawiona (za to dość sporą) łyżką dziegciu, w postaci nie działającego

edytora. Niemniej jednak trudno mi podejść do tego packa równie entuzjastycznie, jak do Ancient Adversaries, gdyż wyżej wymieniony przez długi czas pozostanie zapewne niedoścignionym wzorem dla producentów wszelkiego rodzaju dodatków. A Core Contingency trochę jeszcze do niego brakuje, pomijając nawet kwestię, że darmowy to na pewno nie jest. Nie zmienia to jednak faktu, że dla miłośnika Total Annihilation (a przecież omawiany produkt przeznaczony jest tylko dla posiadaczy pełnej wersji TA) jest to zestaw (pomijając nieszczęsny edytor) całkiem



### Plusy:

- nowe jednostki
- 50 map i nowa kampania
- komputerowi gracze w trybie multiplayer

### Minusy:

- edytor!!!

Ocena:

7



atrakcyjny. Tak więc ogólną - niezbyt wysoką - ocenę programu jako dodatku posiadacze i fani TA mogą spokojnie podnieść o punkt.



**Producent:**  
Cavedog/GT

### Wymagania:

P100, Win 95, 32MB RAM, VGA, Mouse, pełna angielskojęzyczna wersja TA

### Dystrybutor:

L.E.M.  
tel. (022) 6428165

**Internet:** <http://www.totalannihilation.com>

**INFO**

# Tanarus

## Czołgowa strzelanina w sieci

Tanarus, firmy Sony, jest w sumie dość typową nowatką, z wieloma elementami symulacji, w której siadamy sobie za sterami przyszłościowego czołgu. Trzeba jednak przyznać, że gra jest - wbrew pozorom - całkiem rozbudowana i pod wieloma względami przewyższa podobne produkcje, z którymi miałem okazję do tej pory się zetknąć.

DŹOSEPH

Od razu, z góry, uprzedzam, że recenzowana tutaj gra przeznaczona jest praktycznie tylko dla tych, którzy posiadają dostęp do Internetu. I choć w praktyce można sobie w nią pograć także w trybie „offline”, to wówczas zabawa jest mało satysfakcjonująca i może być potraktowana tylko jako trening przed prawdziwą walką (w sieci). Stąd, jeśli nie zamierzasz grać via Internet - odpuść sobie Tanarusa. Jeśli jednak jesteś tym szczęśliwcem, który może sobie pozwolić na dołączenie do licznej gromady sieciowych graczy - no to możesz spodziewać się małej uczyt...

Nie ma tu co mówić o fabule - rzecz ogranicza się do tego, by wystrzelać przeciwników i zdobyć ich bazy. Do wyboru mamy 5 rodzajów maszyn: Lightning - jak sama nazwa wskazuje, jest to bardzo szybki (najszybszy) z dostępnych

wroga. MagRider - porusza się nie na gąsienicach, a na specjalnej magnetycznej poduszce i jest nadszpiewanie zwinny. Ale to bynajmniej nie koniec zabawy z wyborem. Gracz może - w pewnych granicach - wyposażać swoją maszynę w rozmaite dodatkowe typy uzbrojenia ofensywnego i defensywnego (pola siłowe etc.) oraz dodatkowe wyposażenie, przez co rzadko kiedy można spotkać na polu bitwy dwie zupełnie identyczne maszyny.

Uzbrojenie również jest atutem Tanarusa - mamy wiele rodzajów broni (od dział konwencjonalnych, przez lasery, działka plazmowe, aż po wyrzutnie rakiet), nie wspominając już o tym, że np. do dział jest kilka rodzajów amunicji, a wybór odpowiedniego w danej sytuacji pocisku ma naprawdę spore znaczenie. Nie wystarczy strzelać do wroga; trzeba jeszcze wiedzieć z czego - i kiedy. Do tego dochodzi wiele rozmaitych bajerków - np. urządzenie, które „wysysa” energię z wrogiego pojazdu; możemy podkładać wrogom świnie... ops, miny (naturalnie jest też coś, co je wykrywa itp.). Tu naprawdę byłem pod wrażeniem, bo jest w czym wybierać (po szczegóły odsyłam do instrukcji - praktycznie 50% książeczki zajmują opis tych „zabawek”).

Ucieszyło mnie też to, że walka wygląda całkiem realistycznie, a nie jak w jakiejś trywialnej łupaninie. Np. możemy, zjeżdżając po stromym zboczku, zaliczyć piękne dachowanie itp. Raczej nie wykończymy wroga jednym strzałem, szczególnie gdy chroni go pole siłowe (a zwykle chroni). Czołg porusza się tym wolniej, im mniej posiada energii. Właśnie - energią! Nasza maszyna wyposażona jest w akumulatory, zawierające sporą (aczkolwiek nie za dużą) jej ilość. Ciekawostką jest fakt, że energię możemy na bieżąco uzupełniać. Dzieje się to automatycznie, jeśli znajdujemy się w swej bazie, ale możemy się też doładowywać, jeśli dotrzemy w miejsce, gdzie na niebie wisi nasz satelita. Stąd zajmowanie wrogich (i neutralnych) baz jest tutaj najlepszą drogą do zwycięstwa. W bazach możemy też naprawić uszkodzoną maszynę.

Wizualnie gra wygląda... bo ja wiem? I fajnie i niefajnie. Fajnie - gdy mamy 3Dfx... wiadomo. Ale prawdę powiedziawszy troszkę się mi już opatrzyły niektóre „firmowe” efekty świetlne



Dostał! Dostał! Szkoda, że ta gra działa tylko w internecie

(np. pierścieniowa fala uderzeniowa), a ponadto można przyczepić się np. do sposobu, w jaki tworzone są budowle. W pewnym momencie widzimy pionową kreskę, która - niczym akordeon - rozchyła się na boki... i oto mamy budynek. Otoczenie jest dość sterylne i niespecjalnie urozmaicone. Bez akceleratorów wszystko jest nieco kanciaste, ale pikseloza jest niemal niezauważalna. W sumie - nieźle, ale nie nadzwyczajnie. Muzyka pogrywa tylko w momencie, gdy siedzimy w opcjach (ale za to brzmi naprawdę dobrze), efekty dźwiękowe są dość przeciętne. Zaskakuje nieco rozbudowana klawiszologia, na opanowanie której należy poświęcić sporo czasu. Polecam tutaj opcję treningu - trzy kolejne misje prowadzą nas krok po kroczku, ucząc obsługi wszystkich systemów czołgu, zaś na koniec możemy sobie „powiedzieć” tereny walki w kilku solowych misjach bojowych (jest to wszystko, na co mogą liczyć „nie-internetowcy”). Ale gdy wjedziemy naszym tankiem w „pajęczynę”... No, nie będę tu się rozwodził, by nie denerwować tych, którzy tego nie doświadczą. Powiem tyle: czad i Quake na gąsienicach :-). Zasedniczo nie ma wtedy jakichś misji do wykonania. W miarę kolejnych zwycięstw przyznawane są nam punkty, których odpowiednia ilość decyduje o awansie. Startujemy jako „nowbie”, szeregowiec to 250.000 pkt. A ci najlepsi z najlepszych mogą kiedyś dochrapać się kapitańskich gwiazdek (50 mln pkt!) - ale na to trzeba sporo czasu. Za jeden zniszczony czołg dostajemy bowiem coś około 10.000 pkt. Naturalnie możemy grać w zespole (capture the flag - mówi to wam coś?), jak i w trybach klasycznego deathmatchu (każdy na każdego), czy w formie... ligi. Czy wiecie, że serwer może „wyttrzymać” 10.000 graczy?

### Plusy:

- łatwe połączenie elementów symulacji i strzelaniny
- spory wybór uzbrojenia i elementów wyposażenia
- gra wykorzystuje akcelerator
- wciągająca

### Minusy:

- prawdziwa zabawa tylko dla Internetowców
- sterylne i podobne do siebie lokacje

Ocena:

7

	<b>Producent:</b> Sony Interactive Studios America
	<b>Wymagania:</b> P-120, 16 Mb, SVGA, CDx4, Win 95, modem 28.8 Kbps
	<b>Internet:</b> <a href="http://www.sonyinteractive.com">http://www.sonyinteractive.com</a>
<b>Producent:</b> Sony Interactive Studios America	
<b>Dystrybutor:</b> Sony Interactive Studios America tel. 001900903-7669	
<b>INFO</b>	

# Conflict: Freespace - The Great War

Wszystkie barwy kosmosu

Czasem, sięgając myślami wstecz, poprzez historię rodzaju ludzkiego aż do jej niechlubnych „małpich” początków, odnoszę wrażenie, że jest ona - zamiast stanowić, wydawałoby się - naturalną, cienką linię korelacji czasu i przestrzeni - jakimś groteskowym sznurem krwistoczerwonych koralików wojen nawlekanych ręką któregoś z nieprzyjaznych bogów.

GEM.INI

**T**o bowiem właśnie wojny stanowią „zasadę” naszej cywilizacji; to one, poprzez wymuszanie tempa dokonywania odkryć pomagających uzyskiwać przewagę w skuteczności narzędzi wojny, przyczyniły się w znacznej mierze do obecnego poziomu cywilizacyjnego: przecież te wszystkie „inne” działania tworzące interwały pomiędzy kolejnymi konfliktami nie są zupełnie wolne od znamion najokrutniejszej z bogiń. Zgodnie zresztą ze starą, łacińską sentencją „si vis pacem para bellum” (chcesz pokoju - szykuj wojnę), czas tzw. „pokoju” jest w rzeczywistości jedynie swoistym zawieszeniem broni: nie ustają bowiem ani na moment przygotowania do kolejnego zbrojnego starcia. Nie jest również - jak się wydaje - przesadą twierdzenie, że służbie tej właśnie Pani ludzie oddają się z największym zaangażowaniem. Tak bowiem obecnie (w tej nieskończenie krótkiej teraźniejszości), jak i w przeszłości, a najprawdopodobniej i w tej wielkiej niewiadomej, jaką jest przyszłość, słowem - zawsze toczyły się i będą się toczyć jakieś wojny. I tak bezustannie, od początku do końca ludzkiego świata... Co może nastąpić wcale prędko!

A jednak wszystkie doświadczenia, które ludzie zdobyli w trakcie ziemskich (ciśnię się na usta słowo: „lokalnych”) wojen, staną się dosłownie niczym w chwili, gdy ludzkości przyjdzie stawić czoła Wielkiej Wojnie - tym razem jednak wojnie nie przeciw nam samym, ludziom, a przybyłej gdzieś z głębin ogromu zwanego Wszechświatem obcej - choć w swej nieustępliwości tak podobnej do nas - rasie... Wtedy też dopiero, w obliczu niewiarygodnej,



znaczenie przewyższającej nas technologicznie kosmicznej grozy, zrozumiemy, co naprawdę oznacza i do kogo odnosi się pojęcie „człowiek”



DEMO  
NA CD  
06/98  
CTV

#### Plusy:

- wspaniała grafika
- świetne sound-fx
- fabuła (i związane z nią ściśle wysokie prawdopodobieństwo wystąpienia wydarzeń)
- brak błędów „TIE Wings”
- multiplayer w sieci lokalnej
- relatywnie niskie wymagania sprzętowe
- obsługa ForceFeedbacka

#### Minusy:

- sztywność animacji 3D
- gra w Sieci (choć - powtarzam - nie jest to wina wyłącznie gry)

Ocena:

9

i pojmiemy sercem tę starą prawdę „we are all the same”. Wtedy to dopiero nastąpi zjednoczenie ziemskich sił, a jednakowo zatroskane matki - nieistotne jakiego wyznania czy koloru skóry - posyłać będą swych synów na wojnę z nieznanym, nienawistnym wrogiem... Czy jednak nie za późno?

„Conflict”, czyli konflikt

Tej mrocznej wizji przyszłości nie zawdzięczać mojej wynaturzonej wyobraźni. Została ona bowiem zmontowana w developerskiej grupie Volition, następnie oceniana w przedsiębiorstwie Interplay, by wreszcie ukazać się naszym oczom jako wstęp do gry... Oto bowiem tło jednego z najwspanialszych prezentów, jakie można otrzymać w czasie tak nietypowym na rozdawanie upominków - w wakacje (niektórzy pracują...) - wspaniałej produkcji Conflict: Freespace - The Great War. A jednak jeszcze przez moment nie dane mi będzie opowiadać o samej grze, a wam chłonąć tę niewiarygodną historię całym swym jestestwem. Czuję się bowiem zobowiązany - i to zanim przejdę do cudownego meritum sprawy - poruszyć dwie bardzo istotne, tak dla mnie jak i dla was, kwestie. Tą pierwszą jest sprawa tytułu. Jak zapewne orientują się „usieciowieni”: ani oficjalna strona Interplay, ani

(niemał) żaden z tej ogromnej liczby internetowych „informatorów” nie zawiera nazwy Conflict: Freespace - The Great War. Jednak nie oznacza to oczywiście, że nic o niej nie wiedzą, a całość to nasz niesmaczny żart. Po prostu oni zwykli określać ją mianem - DESCENT: Freespace i tak dalej... Nawet nasz Naczelny bezpośrednio otarł się o tę „walkę nazw”... Kiedy bowiem na targach E3 w Atlancie wręczył (dumny i błady) egzemplarz CD-Action z płytą zawierającą demo Descent: Freespace (oficjalnie nam dostarczone przez Interplay), właśnie przedstawicielowi Interplay, przeżył bez mała szok: na jego widok bowiem (dema, a ściślej - jego nieszczęsnej nazwy) rozmówca naszego szefa (kobieta) omal nie zemdlał! Niekonsekwencja ta - jak wyjaśnił(a) - jest namacalnym dowodem istnienia konfliktu pomiędzy europejską a amerykańską gałęzią przedsiębiorstwa, zresztą konfliktu na znaczną skalę - z finałem, jaki rozegra się w sądzie... Cóż można dodać... Nie nam, małuczkim, wchodzić na tak głębokie i zdradzieckie wody. Istotne jest jednak to, że jak dla nas jest to CONFLICT (czyżby odbicie rzeczywistego?) Freespace... Czemu zaś o tym pisałem? Ano po

prostu - to ja byłem osobą, która pisała feralną zapowiedź Descent: Freespace i po prostu staram się sam siebie wybielić :). Po wtóre, niezwykle trudno przychodzi mi recenzować Conflict: Freespace w kilka dni zaledwie po ukończeniu tekstu o Unreal. Z prostego i mam nadzieję zupełnie zrozumiałego powodu: obdwie te gry bowiem stoją na bardzo wysokim poziomie, co więcej: niewątpliwie są najlepszymi (jak dotychczas) wytworami swego gatunku, ale... no cóż... ja po prostu wyczerpałem w tamtej recenzji swój miesięczny (co najmniej!) limit superlatyw! Dlatego też choć może wydawać się sądząc z „zaru” wypowiedzi, że Conflict jest produkcją co najwyżej przeciętną - zapewniam: tak nie jest. Gra bez odrobiny przesady jest wybitna! Co prawda nie w tak oczywisty sposób jak Unreal, jednak z całą pewnością zasługuje na ocenę ogólną 9. A kto wie, może i przyznawany kolegielnie znak jakości?

„Freespace”, czyli wolna (?) przestrzeń

ściśle: nieskończona (ba! wiaż „rozszerzająca się”) przestrzeń Wszechświata. Ogromny, barwny kosmos... Hm, barwny?! A jakże! Istnienie i wierność oddanie we Freespace cudownych błękitnych mgławic i barwnych planet (o obiektach pochodzenia „nietypikalnego” miłosiernie nie wspomnę) dobitnie zaprzecza powszechnie panującemu przekonaniu, że co jak co, ale TAM to panuje nieprzenikniona czerń pustki... Zatem: kolorowy. A skoro rozprawiliśmy się tak bezbożnie z jednym z mitów, nie powinniśmy chyba ustać w wysiłkach i możemy krytycznie przyrzeczyć się temu drugiemu. Nikt bowiem chyba nie ośmieli się zaprzeczyć mniemaniu, że jak Wszechświat, no to musi być wielki... A jednak! Chyba nie jest on aż tak ogromny, jeśli dwóm (hm? trzem!) rasom niewiele czasu zajęło wzajemne odnalezienie się i... rozpoczęcie działań zaczepno-obronnych, czyli jednym słowem - wojny. Takie już widać przeznaczenie ludzi: dokądkolwiek nie dotną, zawsze w krok za nimi podążać będzie bogini wojny. Tym razem jednak z rąk (podważonego przez nas!) ogromu przestrzeni kosmicznej i jej (wojny) kompleksu zdecydowanej niższości i niezdrowej ambicji, szybko stała się ona w przekonaniu walczących tą tytułową Wielką Wojną. Tak nawiasem mówiąc: pierwsza wojna światowa (ziemska) również określana była przez ówczesnych mianem Wielkiej Wojny. W kilkanaście lat później nadeszła jednak jeszcze większa, co dla tych żyjących w trakcie tej z lat 1914-1918 wydawało się wręcz niemożliwe. Niechlubny „rekord” został pobity... No ale dosyć o historii, czas na nieco bardziej serio zająć się historią alternatywną, czyli tłem czy raczej scenografią naszej gry.

The Great War, czyli Wielka (i Większa) Wojna

Wielka Wojna. Wojna toczona przez 14 lat pomiędzy Ziemianami zjednoczonymi w Galactic Terran Alliance (Galaktycznym Sojuszu Ziemian) a rasą nieco pokracznymi Obcych zwanych Vasudanami. Rozgrywana ze

zmiennym szczęściem - siły są raczej wyrównane - „wielka gra” pewnego pięknego dnia (choć w kosmosie i tak go nie widać...) zmienia się w przerażający koszmar! Nie trzeba zapewne dodawać, że rozegra się on niemalże na oczach gracza: to bowiem w czasie jednej z wykonywanych przez nas misji pojawiają się obcy Obcy - istoty o niewiadomym pochodzeniu i kulturze, którzy sprawiedliwie i co więcej - nie marnując czasu na żadną dyplomację, rozpoczynają masakrę rzeźzonych sił zbrojnych obydwu stron dotychczasowego (i w porównaniu do obecnie rozpoczynającego się) niewielkiego konfliktu. Problem z „nowymi” w tym, że początkowo wszystkim, czego są w stanie dowiedzieć się o nich Ziemianie, jest fakt, że dysponują oni technologią, o jakiej ośmielają się marzyć jedynie fantaści: polami energetycznymi otaczającymi ich statki i absorbującymi dokładnie całą energię naszego standardowego uzbrojenia, czy fenomenalną, niezwykle widowiskową i równie potężną bronią. Owi Obcy zostają określani nazwą Shivan i... umieszczeni na liście wspólnych wrogów zjednoczonych (sic!) Ziemian i Vasudan. I czyż nie potwierdza się teza, że ludzie (i, jak widać, również Obcy) potrafią zjednoczyć się jedynie w obliczu potężniejszego zagrożenia? Cóż, nie najlepiej wróży to ewentualnym kontaktom z istotami spoza Ziemi...

Nie dosyć jednak na tym: bowiem niejako na dokładkę przeciw wszystkim opowiada się spora grupa Vasudan, określających się mianem Młota Światłości (Hammer of Light) i głoszących, że pakt z Ziemianami jest równoznaczny zdradzie; a i ludzie nie próżnują i wykorzystując zaistniałą sytuację, pozwalają dość do głosu nabrzmiałym latami sztucznego tłumienia animozjom... W samym zaś centrum tego istic kosmicznego bałaganu zjawia się młodziutki, „ledwie opierzony” („skrzydelka” pilota otrzymuje już po trzech - nieobowiązkowych, lecz wartych wylatania misjach treningowych) pilot, którego przeznaczenie, poprzez to, że oddaje swoje życie w ręce ambitnych przeciw graczy, wyraźnie wypycha na piedestał i wręcz nie pozwala mu nie odegrać w tym konflikcie (czy



raczej: Konflikt) jednej z głównych ról. Choć nie oznacza to wcale, że cały Wszechświat będzie kręcił się wokół jego osoby! Pozwól sobie w tym momencie westchnąć: na szczęście... Niczego bowiem bardziej nie lubię, jak młodziaków wychowywanych na farmach gdzieś w „rogach” kosmosu, którzy beztrudno i zupełnie swobodnie niszczą najrozmaitsze Gwiazdy i na dodatek wykańczają własnych ojców, sprządzając ich na złą (dobrą?) drogę... Tu jednak - że powtórzę - na szczęście takich paradoksów się nie uświadczy...

The Great War II, czyli... vs „TIE-Wing”

Napomnienie o L.S. (to dla niedomyślnych; więcej nie podpowiem) nasunęło się co prawda samo, jednak, jak się wydaje, miała w tym znaczący udział podświadomość. Przez cały ten czas bowiem gdzieś wewnątrz głowy kołocze myśl, abym nie zapomniał, że gra jest bardzo podobna w zamysle do X-Winga czy TIE Fighters (lub też ich kompilacji, wydanej pod oczywistym tytułem X-W vs TIE F). Dlatego też, by już dłużej nie obciążać nią rozumu (myślenie w nadmiarze szkodzi) piszę: Conflict: Freespace - The Great War jest znacznie bliższy cudownym

zręcznościowym symulatorom rodem z LucasArts, niż Descentem, z którymi w tak niefortunny sposób dzieli (dzieli) swój tytuł. Nawet mimo tego, że wyszedł on z rąk właśnie ludzi odpowiedzialnych za Descent. Pisanie punkt po punkcie, w czym przejawia się owo rzekome podobieństwo nie należy do rzeczy łatwych - łatwiej byłoby napisać, czym one się różnią... Jednak, by ustrzec się podejrzeń o chęć pójścia po najmniejszej linii oporu (popularnie „na łatwiznę”) o(d)powiadam: Freespace to zręcznościowy symulator 8 dostępnych w grze jednostek bojowych: od myśliwców zwiadu (Valkyrie) po ultra ciężkie bombowce (Hercules). W tym jednak miejscu należałoby przerwać naszą (krótką jak na razie, bo jednopozycyjną) wylizankę i nadmienić iż, mimo że ich twórcy nie dysponowali przyjętym standardem ich designu, to udało się im wykreować pojazdy (tak te które wymieniałem, jak i te klasy „capital ship”, czyli przykładowo okrętu flagowe ras), które naprawdę MUSZĄ się podobać!

Ano właśnie - w tym momencie pojawia się pierwszy aspekt, który bije na głowę nawet niedawnego „TIE-Winga” - otóż, co powinno być zrozumiałe samo przez się (a jak dotychczas nie było) - wielkie statki rzeczywiście są wielkie! Już przy krążowniku czujemy się mizerni, cóż dopiero wspomnieć o 3-kilometrowym (skalowanym - oczywiście) okręcie Shivan, z jakim przyjdzie nam stoczyć pojedynek... Ogólnie zaś mówiąc - wszystkich statków jest ponad 40 typów; one wszystkie, przy całej swej złożoności i uszczegółowieniu, oświetlane są dynamicznie (efekt „pochlania” energii pocisków przez

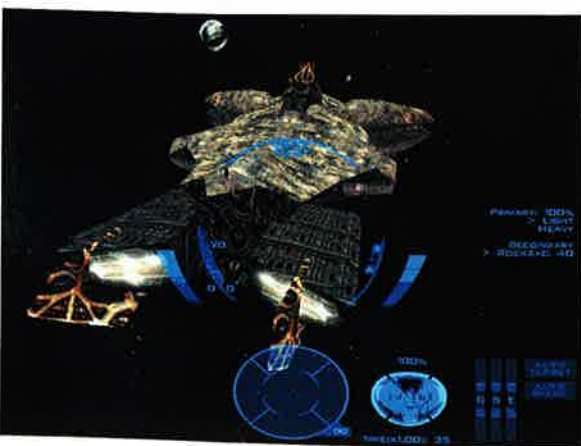
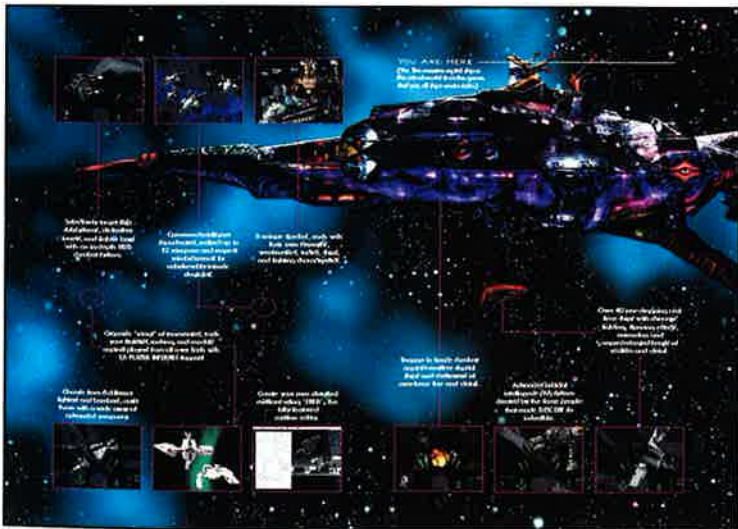


tarczę jest po prostu niewiarygodnie wspaniały i... - choć może wydać się to śmieszne - równie niewiarygodnie realny).

Kolejnym (głową dając: nieprzypadkowym) podobieństwem jest kreacja misji. Ciężko jest wytłumaczyć to odczucie w kilku słowach (tym bardziej, że to tylko odczucie), tym niemniej grając, podskórnie czułem, że P.T. Twórcy wiele godzin spędzili grając w grę, jakby nie było konkurenta. Nie zamierzam tu oczywiście wygłaszać głodnych kawalków, jak też to oni źle zrobili i tak dalej, i tak dalej... z jednego prostego powodu: uwielbiam TIE Fighters (CD Collector's Edition, mmm!) i mógłbym grać w niego miesiącami (co też - by nie pozostawiać niedomówień - czynię), a Freespace (no, przejdź mi te słowa przez palce czy nie?) jest... jeszcze lepszy! Być może dlatego, że nie dochodzi w nim do paradoksów (nonsensów, ot co!) pokroju:

**U dołu:**

To plansza pozwala na porównanie statków: naszego i nieco większego Shivan.



„Dysponujesz jednym ocalałym myśliwcem. Zniszcz dwa wrogie krążowniki. I nie licz na wsparcie - nas tutaj nie ma.” Tu, owszem, niszczy się większe statki, jednak w ataku na nie zawsze biorą udział przeznaczone właśnie do takich celów ciężkie bombowce, wyposażone zresztą w potężne tarcze i solidną osłonę z myśliwców. Hm, teraz właśnie przyszło mi na myśl, że właściwie Freespace jest lepszy w zasadzie we WSZYSTKIM od produktów LucasArts (oprócz jednego: to tam jest moje Imperium). Lepsze jest bowiem tak dowodzenie skrzydłowymi (oraz innymi eskadrami, a nawet innymi okrętami), wydaje się, że lepszy (bardziej efektywny) jest interfejs, czyli wyposażenie kokpitu („wyświetlacz przezierny”, czyli wg polskiej instrukcji do Unreal - HUD), i oczywiście - znacznie „improved” została AI przeciwników.

Tu dygresja... choć nie do końca - nawet nasz wielki (wzrostem) redakcyjny rebeliant - Allor - chełpiący się swymi dokonaniem w X-Wingu (w TIE nie grywa, gdyż jak twierdzi, nie licuje to z jego honorem... bez komentarza) poległ z ręki Vasudańskiego asa podczas pojedynku toczonego w „ciasno zabudowanym” polu asteroidów... I to na „zaledwie” średnim poziomie trudności gry... No no!

**The Great War III, czyli multiplayer**

Tu chwila przerwy. I problem, gdyż jego ocena zmienia się diametralnie w zależności od tego, czy rozgrywany jest on w sieci (lokalnej), czy też w Sieci (Internet). O ile bowiem ta pierwsza opcja sprawdza się nieprawdopodobnie dobrze (nic zresztą w tym dziwnego), o tyle druga... no cóż... w zasadzie nie ma wręcz sensu o niej pisać: jakość łącz, a stopień „zapchania” Internetu i wreszcie (the last but not least) skomplikowanie samej gry (pełne 3D - to nie prościutki Quake!) sprawia, że ta z założenia niezwykle dynamiczna rozrywka zmienia się (w pewnym sensie) w interaktywny komiks, czy - jak kto woli - slideshow świetnych warsztatowo grafik, który jednak szybko kończy się efektywną eksplozją naszego statku... i błyskawicznym respawem (odrodzeniem w nowej jednostce). Jak zatem widać, wino nie leży wyłącznie po stronie samej „mechaniki” gry... To - tak na marginesie - tyczy się również Unreala. Sekundowe „pingi” wywołane są strukturą samej Sieci, ech...

**Conflict: Freespace - The Great War**

Kilka ostatnich słów to tradycyjna próba ujęcia całego tekstu (jak dotąd 15.000 znaków...) w kilkunastu słowach. Jednak, zupełnie tak jak zwykle, niezbyt wiem, jakimi jeszcze innymi słowami mógłbym określić wszystkie plusy i minusy gry (od tego są... właśnie plusy i minusy w „metce” pod tekstem!) Jednak gdybym miał w tej chwili wybierać pomiędzy Freespace, a TIE Fighter, z całą pewnością wybrałbym ten pierwszy! (Inna rzecz, że TIE już mam...) Fantastyczna (w całej głębi tego słowa) oprawa graficzna (to całe dynamiczne oświetlenie, a klasa eksplozji...!), przestrzenny dźwięk i rewelacyjna fabuła wraz z tą swoją otoczką wręcz nieprawdopodobnego realizmu, w połączeniu z niewielkimi wymaganiami sprzętowymi (Conflict... NIE wymaga akceleratorów grafiki!) sprawiają, że bez dwóch zdań jest to po prostu najlepszy zręcznościowy symulator kosmosu (z całym szacunkiem dla I-War, który jednak opiera się na nieco odmiennych założeniach), jaki powstał do tej pory. Dlaczego zatem nie 10/10? (Przebież już uczyniłem ten, wydawałoby się „nierealny” precedens): Znowu z jednego powodu: trójwymiarowe postacie w filmach zachowują się tak nienaturalnie, że jest to wręcz niesamowite... Całość tak piękna, a rendering - ...! Tym niemniej po „namacalnym” zweryfikowaniu moich słów, nikt nie powinien czuć się oszukany moim zapewnieniem, że jest to klasyczne „a must see”! Słowem: cudownie mieniący się wszystkimi odcieniami złota znak Interplay znowu mnie nie zawiódł!

<b>Wymagania:</b> Win 95, directx5, P166 (z akceleratorem 133), 32 ram, 6xcdrom	<b>Producent:</b> Volition / Interplay
<b>Internet:</b> <a href="http://www.interplay.com">http://www.interplay.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> CD Project tel. (022) 250703
<b>INFO</b>	



# Revenge of the Toys

Karuzela przedszkolaka

Integralną częścią naszego wspaniałego systemu, jest kilka prostych gierek, które w swej łaskawości dał nam Bill. Mimo, że nie są to przehoje z pierwszych miejsc listy, to całkiem miło spędza się przy nich czas wówczas, gdy łakniemy tylko chwili relaksu a nie wielkiego moradachia, skomplikowanej strategii czy wspaniałej przygody. Zdaje się, że taki sama wizja oświeciła brygadę z Cyclops Software, gdzie powstało dzieło nazwane dla niepoznaki Revenge of the Toys.

CZARNY IWAN

Zamiast pączkiwiny Sopera czy wysłużonego Pasjansa, będziecie mogli odpalić jedną z dziesięciu lekko zakreconych mini-gierek, które zaspokoja Wasze krwawe instynkty i uspokoją rozedrgane nerwy. Po włożeniu płytki do napędu, zainstalujecie na twardym dysku cały pakiet. Program automatycznie wymości sobie miejsce w autostarcie, co oznacza, że obok godziny i głośniczka na pasku Windowsa, pojawi się nowa ikonka, będąca skróttem do programu. Jeżeli klikniecie na tego pajacyka, w tej samej chwili wgrze się pulpit Revenge of the Toys z paletą dostępnych gierek. Większość pomysłów jest znajoma, po prostu gdzieś już je mieliśmy okazję widzieć. Venus Flytrap to na przykład odmiana prehistorycznego Arcanoida, z tym, że zabawa staje się bardziej skomplikowana i wielowymiarowa. Zamiast dwóch tradycyjnych pałek, musimy posługiwać się aż czterema. Każde celne uderzenie powoduje, że na planszy zawieszane zostają kolejne kwadraciki, będące fragmentem jakiegoś obrazka (najczęściej surowy pejzaż). Kula oczywiście przyspiesza, a jednocześnie zaczyna niebezpiecznie iskrzyć. Na planszy mamy również celownik, za pomocą którego możemy roznieść pędzącą bilę na elektryczne iskiarki. Jeżeli sztuka się uda, pojawi się następna kula, ale obracająca się powoli, aż do czasu, gdy cała historia się powtórzy. Znacznie więcej satysfakcji przynosi gierka zatytułowana Kung Fu Coffe. Zalecam ją przede wszystkim osobom mającym problemy z opornym i złośliwym, niekonfigurowalnym sprzętem. Na ekranie pojawia się lisy facet w wielkich okularach, który siorbie kawę. Jednak cóż to?! Właśnie nadlatuje w jego stronę monitor, fotel na kółkach i klawiatura! Tak nie może być! „Nie będzie sprzęt pluł nam w twarz!” Gostek wyrzuca w błyskawicznym tempie swoja kończynę na jakiś metr od reszty ciała. Po chwili już wali kantem dłoni, a za moment obraca się z mrozącym krew w żyłach okrzykiem i potężnym uderzeniem obutą w ciężki stop! Monitor rozpada się na dwie połówki, klawiatura pęka jak kryzysowe szklanki.



krzesło gubi kółka - krótko mówiąc masakra! Tę brutalną akcję kończy popisowy cios spadający na arbus, który

właśnie pojawił się w polu rażenia naszego mistrza. Czerwony miąższ pryska z ekranu... Oczywiście to właśnie wasz refleks musi być na najwyższym poziomie i to wy będziecie kierować pewną ręką i nogą programisty. Nie myślcie sobie, że jest to łatwa sprawa. Po pewnym czasie akcesoria komputerowe zaczną nadlatywać całymi grupami, co oznacza orgię złomowania, ale jednocześnie ciężką hardówkę. Każdy nie trafiony sprzęt to strata punktów, które są liczone w klasyfikacji generalnej.

Jeżeli obie wyżej wspomniane gry nie przyniosą Wam odpowiedniej dawki zadowolenia, może będziecie woleli wybrać coś łżejszego i nie wymagającego niczego więcej, oprócz odrobiny cierpliwości. Taką „grą” jest Fishing, mordercza rozgrywka, między Tobą a drapieżnie wyczekującą w wodzie rybą lub skorupakiem. Zanim zrzucicie wędkę na potwora, należy zdecydować się, na jaka przynętę złowimy



U góry: „A gdybym był Młotkowym czy coś byś powiedziałe?”

„szczęki” Do wyboru mamy pluszowego misia, kawałek czekolady, pizzę, truskawkę i tym podobne, niezwykle skuteczne przynęty. „Moczenie kija” nigdy nie trwa zbyt długo. Kiedy zaczniesz nawijać żyłkę na kołowrotek, możemy spodziewać się, że coś złapiemy. Walka może być długa, ale ryba rzadko się urywa. Raz wyciągniecie kolorową (może nawet złotą?) rybkę, jakby szprotkę, inny razem szkielet, względnie stary kalosz. Trafiają się również większe okazy, np. ryba młot.

Cóż nie każdy lubi kisić się przed ekranem w oczekiwaniu na cyfrową rybkę. Jeżeli jesteś taką właśnie osobą, możesz wyżyć się w inny sposób. Czy wbijałeś kiedyś gwoździe w monitor? A może chociaż palnąłeś tego promieniującego niezdrowo gościa gumowym młotkiem? Tak, tym razem odbijemy ten złom na amen. Migoczą kolory? Pływa obraz? Nie działa cyfrowe sterowanie? Na wszystko dobry jest Nail'Em. Sięgnij tylko do menu i wybierz tą opcję. Na ekranie zaczną fruwać gwoździe krzywiące się do Ciebie polamanymi zębami. Pojawi się też młotek. Przed rozpoczęciem partii masz skuteczność 100 procent. Musisz wbić te złośliwe pseudośrubki w ich własne głowy. Zobaczysz wówczas wylazące z orbit oczy, pokruszone zęby, zmiażdżone głowy. Mówiąc krótko: uszkodzone gwoździe, które do niczego się już nie przydadzą. To jednak nie ma znaczenia, najważniejsze, że trochę się wyżyjesz.

Wśród gier wyzwanie znajdują również fani wszechobecnego basketbala (rzut do kosza, który porusza się w osi poziomej ze zmienną prędkością), a także wybitne jednostki, które bez zimnego metalu w dłoni, nie mogą normalnie funkcjonować (strzelamy z obrzyna do różowych misiów, pajęczków, flaszek whisky, garnków itp.). Będziecie mogli wcielić się także w jaszczurkę, która zajada się robalami lub zającą hodowlą roślinek, żywiących się muchami. Dla zwolenników różnych bestii znajdzie się plansza, gdzie można składać różne kombinacje z przerażających szczątków i wysłać takie poczwary w bój. Jak widać, jest to zabawa przeznaczona raczej dla wysmakowanych odbiorców, którzy bez obrzydzenia mogliby słuchać opowiadań o tasiemcu wujka Zenka w trakcie konsumowania makaronu z masłem.

W grach nie zabraknie Wam różnorakich dźwięków, które urozmaicają przekaz wizualny. Wszystko jest bardzo kolorowe i rysowane z wielkim sercem oraz dbałością o szczegóły, który to styl umiłowali sobie karykaturzyści. Czy te gierki to karykatury? No nie! Ja tak nie powiedziałem. Mówię tylko, że ten pakieciek jest dość dziwny... „a kto nie jest” - powiedział Jaś Fasola ostrząc gumowego kurczaka.

DEMO  
NA CD  
2/98  
D-ACTION

Plusy:

- ładna grafika
- stopniowana trudność

Minusy:

- znacznie mniejsza atrakcyjność w stosunku do znanych produkcji

Ocena:

7

	<b>Producent:</b> Cyclops Software Piranha
<b>Wymagania:</b> 486/66 8MB RAM CD ROM Windows 3.1, 95, NT	<b>Dystrybutor:</b> Piranha Interactive tel.0016027773636
<b>Internet:</b> <a href="http://www.desktoptoys.com">http://www.desktoptoys.com</a>	

# Wargames

Gry wojenne

W ostatnim czasie na rynku pojawia się coraz więcej gier „strategicznych”, w których akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Dla mnie osobiście nie jest to coś, co wprawia mnie w zachwyt, ale z drugiej strony nie jestem też aż takim zajadłym wrogiem RTS'ów jak Lord Yabol. Najlepszym przykładem na to może być fakt, że czasami w nie pogrywam i czasem nawet dobrze się bawię. A jeśli jeszcze do tego gra jest porządnie zrealizowana i ładnie wygląda, z przeciwnika zmieniam się w gorliwego fana.

G.I.B.SON

**T**ak się stało po tym, jak w moje ręce trafiła nowa gierka z Electronic Arts nosząca tytuł Wargames. Oczywiście na początku byłem do niej sceptycznie nastawiony (jak zresztą do prawie każdej recenzowanej gry), ale wraz z zagłębianiem się w jej tajniki zaczynałem coraz bardziej się do programu przekonywać. Nie ma się co dziwić - gra jest po prostu dobra, ale zacznę od początku. Po uruchomieniu moim oczom pokazało się menu, z którego wybrałem sobie od razu opcję kampanii. Tu okazało się, że strony konfliktu są dwie, co w najnowszych produkcjach nie jest wcale ilością dużą

- ba, rzekłbym nawet, że jest ich trochę mało. Pierwszą z nich to czysto ludzki NORAD, który niby to ma za zadanie bronić ziemi przed WOPR'em - czyli drugą stroną konfliktu starającą się uratować ziemię od wojny, likwidując jej przyczynę - ludzkość. Piszę niby, bo grając obiema stronami, można dojść do wniosku, że nikt nie jest bez winy a dzięki temu pozbywamy się sentymentów typu „oni ratują ziemię, więc im pomogę” itp. Jak dla mnie, to tego typu podejście jest jak najbardziej trafne, szczególnie w grach, gdzie



Po prawej: Trójwymiarowo całkiem przyjemnie wyglądająca grafika.

walczyliśmy o ziemię. Ale pójdźmy dalej - po wyborze jednej ze stron przechodzimy od razu do briefingu, w którym oprócz tego, że przeczytamy, co jest naszym zadaniem w następnej misji, możemy też posłuchać miłego damskiego głosu czytającego ów tekst. Po chwili nie pozostaje już nic innego jak tylko rozpocząć gry.

I tu czeka nas miłe zaskoczenie - Wargames jest grą całkowicie trójwymiarową. Poczynając od wszystkich większych jednostek poprzez budynki, teren

aż po sposób patrzenia. Ten ostatni zależy tylko i wyłącznie od gracza i może być w dowolny sposób zmieniany. Jest to dość ważne w grze, gdzie na jednostki nie patrzymy wyłącznie z góry, bo w dowolnym momencie możemy np. zerknąć za wzgórze, które zasłania nam widok.

Wrażenie psują jedynie małe jednostki piechoty - zostały one bowiem zrealizowane na 'sprite'ach, które same w sobie nie są złe, ale ich wykonanie budzi pewne zastrzeżenia. Po pierwsze są one bardzo małe w porównaniu do innych jednostek, a po drugie bardzo podobne do siebie. Prowadzi to do rozpoznaniem ich typu i najczęściej potrzebne jest do tego kliknięcie na obiekt i



zerkniecie w okno statusu. Ale to nic wielkiego, bo można się do tego przyzwyczaić. Zresztą te drobne niedociągnięcia są całkowicie rekompensowane wyglądem i animacją innych jednostek. To po



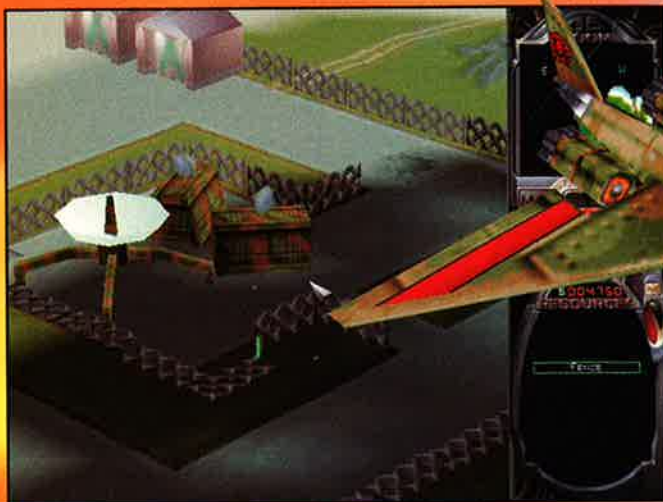
prostu trzeba zobaczyć - te czolgi, te mechy! Wszystkie jednostki poruszają się jak najbardziej naturalnie i trzeba przyznać, że robią wrażenie - nie tylko wyglądem, ale i siłą ognia. Takie duże starcie ciężkich jednostek daje naprawdę wspaniałe odczucia - setki wystrzałów, wybuchów - no po prostu czad. Szkoda tylko, że komputer łatwiej daje się robić w konia. Wystarczy wysłać jakąś lekką wywiadowczą jednostkę i znaleźć większe zgrupowanie przeciwnika. Następnie uciekamy naszym szpiegiem w stronę przygotowanych już naszych sił i sorry -



przy dobrym rozegraniu takiej sytuacji komputer nie ma szans. Chociaż trzeba mu przyznać, że potrafi czasami mądrze zaatakować lub bronić się w dość konkretny sposób. Ot po prostu takie sobie AI z przebłyskami. Dlatego najlepiej jest grać w trybie multiplayer, ale to niestety nadal jest niedostępne dla wielu przeciętnych graczy - a szkoda, bo wrażenia są niesamowite.

Kolejną rzeczą, która robi (przynajmniej na mnie) całkiem miłe wrażenie, jest zdobywanie zasobów w Wargames i co się pośrodku z tym łączy - przechodzenie kolejnych misji. Otóż jeśli chodzi o zasoby, to są nimi klasyczne, znane chyba każdemu pieniądze. Za to sposób ich zdobywania nie jest już taki klasyczny (przynajmniej dla normalnego człowieka). Otóż używając specjalnych jednostek, robimy po prostu wiam do systemów komputerowych przeciwnika i stamtąd wyciągamy to, co jest nam potrzebne. Najczęściej będzie to kasa, ale nie zawsze - bowiem praktycznie w każdej misji musimy poznać lokalizację naszych celów, a czasem możemy też podkraść technologię. Nie raz dowiemy się, gdzie one się znajdują, właśnie wyciągając tę informację z komputera przeciwnika. Muszę powiedzieć, że takie rozwiązanie zrobiło na mnie całkiem dobre wrażenie, bo na pole walki dostajemy się tylko z informacją, co mamy zrobić. Ale gdzie tego szukać, jak jest bronione itp. to już dla nas wielka niewiadoma. Musimy więc wysilić szare komórki i dowiedzieć się wszystkiego. A drogi do tego są różne, raz będzie to wspomniany przeze mnie włam do komputera. Innym razem znowu pomogą nam tubylcy uwolnieni z rąk przeciwnika itd. Swoją drogą jednak ciekawi mnie, jak przy technice mogącej stworzyć kroczące roboty, nie ma jeszcze

satelitów szpiegowskich i innych tego typu bajerów. Może zostały zniszczone przy ataku na ziemię, kto to wie? W każdym razie bez nich gra staje się po prostu ciekawsza, a to jest chyba najważniejsze.



Oczywiście ważne jest też, jak dużo jednostek ma do swojej dyspozycji gracz i jak one się zachowują. Ogólnie rzecz biorąc, jest ich ponad sto, ale pomimo dużego wyboru wszystko jest jasne. Zostały one bowiem po prostu tak zaprojektowane, że każda jest w miarę unikalna i nie ma potrzeby produkowania innych typów oddziałów. Po stronie WOPR główną siłą uderzeniową są maszyny kroczące, które swoją siłą ognia dorównują a nawet nieraz przewyższają czolgi używane przez NORAD, tyle, że są nieco wolniejsze, ale jak wspominałem - rekompensują to siłą ognia. Do podstawowych jednostek dochodzą oczywiście jeszcze inne takie jak transportowce (lądowe i wodne), latające jednostki



zwiadowcze itp. Dość ciekawym bajerem, nie mającym zresztą wpływu na samą grę, jest sposób przybywania jednostek na pole walki. Otóż mniejsze jednostki, czyli piechota, są w klasyczny sposób produkowane w fabrykach czy też koszarach. Natomiast większe są nam po prostu dowożone na zamówienie pod

warunkiem, że zbudujemy wcześniej lądowisko. Sprawa niby banalna, ale za to logiczna, bo przecież wyprodukowanie takiego mecha to nie to samo, co zrobienie borge (takiego małego - czelakopodobnego).

A jeśli już mówię o budowaniu, to muszę wspomnieć, jak powstają budynki - bo jest to coś, czego w życiu nie zobaczycie w prawdziwym świecie. Otóż jednostka budowlana stawia najpierw trójwymiarowy szkielet, a następnie pokrywa go teksturą - dokładnie jak w programach do grafiki trójwymiarowej. Sprawia to całkiem przyjemne wrażenie...



Również strona dźwiękowa gry nie kuleje i podobnie jak grafika, stoi na wysokim poziomie. Wprawdzie tu akurat trudno jest uzyskać coś, co powali gracza z nóg, ale można przecież zrobić dźwięk po prostu dobry. Tak też się stało w Wargames która do wspaniałej grafiki ma jeszcze porządną dźwięk i ścieżkę dźwiękową, która po prostu mnie urzekła.

I to już koniec... Cóż mogę jeszcze powiedzieć, Wargames jest po prostu porządnie wykonaną grą, której bardzo silnym atutem jest grafika. Nie powinni na nią narzekać ani miłośnicy klasycznych RTS'ów ani ci, którzy po prostu lubią sobie pograć w gry strategiczne. Szkoda tylko, że misji dla każdej ze stron jest tylko piętnaście - maniacy przerabiający takie gry na setki będą musieli poczekać na dodatki, ale na razie mogą się dobrze bawić z tym, co jest.

#### Plusy:

- trójwymiarowa, całkiem przyjemnie wyglądająca grafika
- nieznanne z góry, dokładne cele misji
- ciekawie rozwiązane zdobywanie pieniędzy
- spora „gadaliwość” gry

#### Minusy:

- nie najlepiej wyglądające sprite'y
- „tylko” 15 misji dla każdej ze stron
- dająca czasami znać o sobie głupota jednostek podczas poruszania się

Ocena:

8

	<b>Producent:</b> Electronic Arts
<b>Wymagania:</b> P:90, 16 Mb ram, W'95, 4xcdrom, 2mb svga	<b>Dystrybutor:</b> IPS tel. (022) 6422766
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>	

# X-Files: The Game

Uratuj Foxa i Scully

Firma Fox Interactive specjalizuje się głównie w robieniu gier na podstawie znanych filmów i seriali. Był *Independence Day* - mieszanina symulacji i strzelanki, w której walczyliśmy z najeźdźcami z kosmosu. Było *Die Hard Trilogy*, czyli „Szkłana Pułapka” dla każdego. A wreszcie graliśmy na Playstation, a będziemy grali na PC, w *Alien vs Predator* - doomopodobną grę, w której walczą ze sobą *Obcy*, żołnierze *Piechoty Kolonialnej* i *Predator* - czyli mieszanina trzech filmów „*Obcy*” z „*Predatorem*”. Co by nie mówić, żadna z tych gier nie była zachwycająca. Na koniec lipca Fox Interactive zaserwuje nam *X-Files: The Game* - grę na podstawie jednego z najpopularniejszych seriali na świecie: „*The X-Files*”. Może tym razem chłopaki z Foxa pokażą, na co ich stać.

VON RADKOVITSCH

**N**ie ma takiego gracza, który nie oglądałby chociaż jednego odcinka serialu *X-Files*. Fox Mulder i Dana Scully niestrudzenie szukają tam prawdy i jak dotychczas, nie mogą jej znaleźć, chociaż wszyscy wiedzą, że jednak „The truth is out there” i „Trust no one”. Jeżeli tyle ludzi na całym świecie ogląda serial, to na pewno znajdzie się wielu takich, którzy będą mieli ochotę zagrać w grę na podstawie filmu. Na ten pomysł wpadli szefowie w Fox Interactive i namówili Chrisa Cartera - twórcę serialu - aby napisał, specjalnie na potrzeby gry, scenariusz. Carter się zgodził i rozpoczęto prace. Do gry zaproszono oczywiście odtwórców głównych ról - Davida Duchownego i Gillian Anderson oraz



innych aktorów grających inne ważniejsze postacie, jak dyrektor FBI Skinner, „Cigarette Smoking Man”, „X” i „The Lone Gunman”. Jeżeli zatrudniono aktorów, to gra musi być niczym innym jak interaktywnym filmem. I tak się stało. Na siedmiu (!) kompaktach powstało „*X-Files*:

The Game”, gra, w której gracz miał poczuć się jako jeden z agentów FBI i przy boku Muldera i Scully rozwiązać sprawę akt „X”.

Ambicje twórców były bardzo wysokie i zrobili oni wszystko, aby osiągnąć sukces. „*X-Files: The Game*” jest filmem interaktywnym, w którym wcielamy się w postać Craiga Willmore'a - agenta FBI w oddziale Seattle. Dostaje on zadanie odszukania dwóch zaginionych agentów z

U dołu:  
Pozszywanych brzydali ci w  
X-Files dostatek.



Waszyngtonu - Foxa Muldera i Dany Scully. Intro pokazuje moment, po którym wszelki śluch po nich zaginął. Mulder i Scully odwiedzają doki w Seattle i tam, za pomocą fantastycznego narzędzia do otwierania zamków, włamują się do tajemniczego magazynu. Kilkanaście sekund potem za ich plecami pojawia się trzech facetów ze spluwami w dłoni, którzy strzelają jak szaleni i wyraźnie nie mają zamiaru brać zakładników. Scully zostaje postrzelona, obydwójce z Mulderem padają na ziemię. W tym momencie magazyn zalewa światłość i słychać tylko krzyki tych trzech nieprzyjaźnie nastawionych. Nastaje cisza. Mulder podnosi się i.... i tu zaczyna się nasze dochodzenie.

U góry:  
Czyżby konfrontacja z  
Prawdą?

Z samego Waszyngtonu przyjeżdża dyrektor Skinner, aby asystować w śledztwie. W czasie naszego dochodzenia ginie jeszcze wielu ludzi. Spotykamy „Palacza”, „X'a” i innych bohaterów serialu. Sprawa powoli zaczyna się komplikować i zataczać coraz szersze kręgi. Co chwila w



pobliżu pałają się faceci z organizacji rządowych, którzy pilnują, abyśmy za dużo nie znaleźli. Przemyt radioaktywnych materiałów z Rosji, tajemnicze zgony, niewyjaśnione poparzenia, rybacy, którzy 24 godziny na dobę żyją na prochach - to wszystko spotkamy na naszej drodze do celu. Bardzo wyraźnie widać, że scenariusz gry został napisany przez samego Mistra. Nie zajęłoby wiele czasu przerobienie gry na zwykły film - ot, jeszcze jeden odcinek niekończącego się serialu. Akcja dzieje się w przeważającej części w kilku punktach miasta

Seattle, gdzie zaginęli agenci. Poruszamy się za pomocą strzałek do przodu, do tyłu, w bok itd. Jeżeli natknijemy się na kogoś, z kim można porozmawiać, pokaże się lista pytań, które mogą być zadane lub wykaz dowodów rzeczowych, o które możemy zapytać. Prawdę mówiąc, nie ma to większego znaczenia, bo i tak w 90% trzeba pytać o wszystko po kolei. Zdarzają się sytuacje, gdzie

komputer poprosi nas o emocjonalne ustosunkowanie się do rozmówcy. Pokażą się wtedy dwie lub trzy ikony symbolizujące np.: ciekawość, gniew, ostrożność itp. Nasze odpowiedzi w takich momentach pomogą ustalić reakcje agenta w przyszłości na ekstremalne sytuacje. Innym razem mamy do wyboru, czy powiedzieć komuś o czymś, czy nie. Jeżeli obdarzymy tę osobę zaufaniem, może nam ona pomóc w przyszłość lub okazać się wtyczką agencji rządowej i w konsekwencji utrudnić dochodzenie. Rozmowy i większość akcji przedstawione są w postaci zwykłego filmu. Poruszając się po biurze i różnych ciemnych miejscach miasta, bardzo często musimy przeszukać odwiedzane magazyny, statki i hotele. Nie jest to trudne. Jeżeli na ekranie jest coś interesującego, kursor zmieni kształt i będzie można się temu bliżej przyrzeć.

Najważniejszym miejscem pracy agenta FBI jest jego biuro. Tam może znaleźć różne przybory do walki z przestępczością, jak kajdanki, pistolet, noktowizor i zestaw „mały detektyw”. Jednak

najważniejszą częścią wyposażenia jest komputer. Możemy w nim przeszukiwać bazy danych od numerów rejestracyjnych samochodów, odcisków palców, pracowników Biura i innych organizacji od rządowych (wszystko jest tajne, spalić przed przeczytaniem) po akta kryminalne. Małą wersję komputera nosimy zawsze przy sobie w postaci małego elektronicznego notatnika, w którym co jakiś czas warto sprawdzić naszą pocztę elektroniczną i przeglądnąć mapę miasta. W razie potrzeby zawsze przy boku wisi telefon komórkowy, czyli kontakt 24 godziny na dobę. Tak zaopatrzeni ruszamy w teren.

Podczas akcji w terenie najlepiej wspominać wizyty w siedzibie koronera - zawsze można tam znaleźć świeżą porcję sztywniaków - spalenia, zastrzeleni, poparzeni: do wyboru, do koloru. Najbardziej jednak utkwiła mi w pamięci akcja, w której Craig Willmore - nasz agent - zostaje zamknięty w małym domku wraz z koleżanką z policji, a w szafce pod oknem jest bomba. W ciągu kilkunastu sekund trzeba znaleźć wyjście z sytuacji, bo jak nie,



to żegnajcie awanse i medale... Gdy już wydostaniemy się z domku, następuje szaleńczy bieg i wielkie bum w tle. Normalnie, jak w filmie z Arnoldem. Potem buzi buzi i wracamy do domu.

Wydaje się, że „X-Files The Game” nie brakuje nic, aby stać się przebojem. Gra ma wspaniałą grafikę, a wyświetlane filmy jakością biją wszystkie gry tego typu wydane dotychczas. Spotykamy się oko w oko z całą plejadą gwiazd serialu X-Files - ich gra aktorska jest na bardzo dobrym poziomie, co jest rzadkością w podobnych produkcjach. Scenariusz jest bardzo ciekawy i założę się, że gdyby na jego podstawie nakręcono film, zarobiłby miliony. Muzyka delikatnie i zmysłowo drażni nasze organy słuchu, aby dodać grze atmosfery. Wszystkie atuty są po stronie twórców: grafika, muzyka, scenariusz, gwiazdy, a przede

wszystkim fakt, że jest to „X-Files”. A jednak... gra jest przeciętna.

Graczowi pozostawiono za mało swobody. Dialogi, poza kilkoma wyjątkami, są jedynie formalnością. Czasami denerwuje fakt, że jeżeli w rozmowie z kimś pozostawimy jeden temat,



(COURTESY TWENTIETH CENTURY FOX)

U góry po prawej: Scally potrafił wiele...



nawet nieistotny, bez wyjaśnienia, to akcja nie ruszy do przodu. Twórcy trochę poskąpili, jeśli chodzi o miejsca akcji - jest tego z kilkanaście lokacji, nie więcej. Sama gra jest też chyba trochę za prosta. Jeżeli utkniemy w miejscu, to najprostszym sposobem jest odwiedzenie wszystkich miejsc i porozmawianie z kim się da, a rozwiązanie samo się znajdzie. Ja wiem, że na tym polegają właśnie filmy interaktywne, ale chyba twórcy mogli pokusić się o coś więcej. Może jakieś poboczne wątki, ślady, które prowadzą donikąd. Cały czas podczas grania towarzyszyło mi nieodparte wrażenie, że robię to tak, jak chciał tego scenarzysta, a nie jak ja bym pragnął. Nie można grze zarzucić liniowości akcji, ale kilka sytuacji, w których naprawdę wpływamy na wydarzenia, to chyba za mało. Poza tym ten nasz agent Willmore to jakiś taki dziwny typ. Cały czas wygląda, jakby się ktoś na niego czaił, albo co. Ładne opakowanie to nie wszystko. Liczy się też przecież grywalność.

Dla tych, którzy nie lubią tkwić w miejscu bez rozwiązania, przygotowano „Intuicyjną Pomoc” - taki help, który w trudnych momentach podpowiada, gdzie zajrzeć, co przeszukać, z kim porozmawiać. Bardzo przydatna sprawa, ale jeszcze bardziej skraca czas gry, który i tak nie jest imponujący. Oczywiście nie wszyscy muszą z tego korzystać, ale jak wiadomo, znakomita większość dla szybkiego zobaczenia, co będzie dalej, lubi ułatwić sobie zabawę.

Pozostaje mi już chyba tylko podsumowanie. Dla fanów „X-Files” zakup gry będzie oczywistym obowiązkiem. Dla innych zwolenników filmów interaktywnych, cóż... nic nadzwyczajnego - można obejrzeć kawałek u kolegi i zobaczyć jak to wygląda, może raz da się zagrać, ale potem... Jeżeli raz przejdziemy grę i nie znajdzie się nic, co przekona nas do powtórnego zagrania, to taka gra dla mnie nie ma przyszłości. A niestety „X-Files: The Game” po jednej partii odłoży chyba na półkę i od czasu do czasu tylko przetrzę ściereczką, aby się nie kurzył. Trzeba sobie powiedzieć jasno - czas filmów interaktywnych się skończył. Gracz musi mieć jak największy wpływ na wydarzenia w grze, jeżeli taki produkt ma odnieść sukces. Może lepszym wyjściem byłoby zrobienie z „X-Files” przygodówki w stylu Blade Runnera? A tak jedyną rzeczą, jaka ratuje „X-Files: The Game” to... „X-Files”.

#### Plusy:

- X-Files - samo w sobie jest dobrym pomysłem
- Jakość filmów przebija wszystko
- Postacie z serialu wszędzie się szwendają
- Scenariusz
- Koroner jest po prostu boski

#### Minusy:

- Za mało prawdziwej interaktywności
- Za dużo „oczywistych sytuacji”
- Nie ma podpisów w trakcie rozmów
- Za mało lokacji

Ocena:

6



<b>TO ACTION</b>	
Producent: Fox Interactive/EA	
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
Wymagania: PC 133, 16 MB RAM, CDx8, SVGA, karta muz.	
Internet: <a href="http://www.toxinteractive.com">http://www.toxinteractive.com</a>	
<b>INFO</b>	

# Extreme Tactics

Jest taktyczniej...

Mimo iż już od jakiegoś roku kolejną, niewiele lub wcale nie różniącą się od poprzednich grę czasu rzeczywistego w większości recenzji autor podsumowuje komentarzem "kolejny RTS", eksplozja RTSów nie ustaje. Co prawda każdy stara się przemyścić do okopanego schematu jakiś nowy pomysł, lecz nie zawsze świadczy to o tym, że warto w ogóle zainteresować się takim tytułem. Przykładem wręcz dobitnym jest Extreme Tactics firmy Piranha Interactive.

LORD Y

Przeoglądając instrukcję i czytając umieszczone na pudełku informacje, cieszyłem się, że gra wpadła właśnie w moje ręce, bowiem to, co wyczytałem zapowiadało program naprawdę doskonały. Do tego samo pudełko przyciąga wzrok atrakcyjnym wyglądem, co może nie jest istotne dla recenzji, ale ogólnie godne jest naśladowania. Radość trwała do momentu uruchomienia gry. Ale może zanim sprecyzuję - dlaczego, kilka słów tytułem wprowadzenia.

Fabula nigdy nie była najmocniejszą stroną produkcji innych niż przygodówki, RPG i gry bazujące na faktach historycznych (choć i w tych dziedzinach dobre "story" nie jest regułą). Extreme Tactics nie jest w tym przypadku wyjątkiem, chociaż niekiedy widać pewne przebłyski (in plus, co ciekawsze). Otóż tradycyjnie już dwa klany (obcych - tym razem nie

ma ludzi: plus), Hammerhawk i Bloodfox, walczą ze sobą o zasoby umierającej planety. Klan Hammerhawk pragnie z uzyskanych surowców zbudować flotę ewakuacyjno-kolonizacyjną, ale Zairon IV, książę Bloodfoxów,

U dołu: Największą zaletą gry jest konstrukcja własnych pojazdów.



uważa ten pomysł za absurdalny i sądzi, że jest on wymierzony przeciwko niemu. W związku z katastrofalnym stanem atmosfery planety obydwie klany zamieszkują w podziemnych

miastach, na powierzchni prowadząc jedynie operacje górnicze (brzmi absurdalnie, ale na Calibrii złoża znajdują się na powierzchni, a nie jak na Ziemi - pod nią), co w zgrabny sposób tłumaczy ubóstwo szczegółów pól bitewnych (rzucając się w oczy). Fabuła nie jest może zbyt oryginalna czy pomysłowa (coś podobnego widziałem już jakieś dziesięć lat temu w opowiadaniach S-F), ale mniejsza o nią. Przystąpmy do gry.

Tradycyjnie wita nas intro. Dość delikatnie określa je jako niezbyt atrakcyjne, ale w dalszym ciągu po samej grze spodziewam się milej niespodzianki. Jednak po odpaleniu pierwszej misji w kampanii (po jedenaście dla każdej strony plus multiplayer dla max. 6 graczy) entuzjazm opadł jak prędkość mojego "superkomputera" po zainstalowaniu pewnego "supersystemu".

Największym bowiem minusem ET jest to, co powinno ją reklamować a mianowicie grafika. Wspomniałem

już o ubóstwie plansz, na których toczą się nasze zmagania, ale to jest jeszcze jakoś uzasadnione. Nic już jednak nie tłumaczy na przykład "drzew" (coś, co rośnie na planszy i najbardziej przypomina właśnie drzewa), a już najgorzej prezentują się jednostki (choć nie - najgorsze zostawię na koniec). Co prawda nie są to już (jak w większości RTSów) bitmapy, ale obiekty trójwymiarowe, jednak najwyraźniej twórcy pożałowali "face'ów" (trójkątów, z których tworzy się obiekty)



skutkiem czego bronie, akcesoria i same jednostki wyglądają zupełnie nierealistycznie, żeby nie wspomnieć o ich "kanciastości" i pikselozie. Jeśli tak ma wyglądać 3D, to ja już wolę bitmapy (zwłaszcza, że w większości obecnych RTSów prezentują się one znacznie atrakcyjniej niż rzeczony "3D"). Powiedzmy jednak, że (ostatecznie) mogę to zrozumieć. Niestety nie mogę pojąć, kto wymyślił tak "doskonały" "fog of war". Już w Warcraftie II, który przecież ma swoje lata, był on przyzwoicie wykonany i nie raził oczu. Tutaj plansze zasłaniają ohydne, potężne, całkowicie czarne prostokąty. Być może ze screenów nie da się

zainteresowania. Okazało się, że owszem - jest w niej kilka pomysłów nowatorskich, kilka zwyczajnie ciekawych, ale niestety brakuje tego, co przyciągało mnie do np. strategii turowych z obleśną (nie przesadzam - nie brzydka, a po prostu obleśną) grafiką. Jeśli już gram w RTSy (za gatunkiem nie przepadam, ale kilka rzeczy, min. Warcraft 2 - uwielbiam), to z braku elementów "pozagraficznych" oprawa wizualna staje się dla mnie istotnym kryterium. Poza tym właśnie ona wraz z muzyką tworzy w takiej grze odpowiedni klimat. Tymczasem w Extreme Tactics muzyka i efekty dźwiękowe to



Po lewej: To, że większość obrazków pochodzi z Intro, jest zamierzone. Wygląda znacznie lepiej niż reszta, a poza tym w ogóle na stronach gra wygląda ładniej, niż w rzeczywistości.

#### Plusy:

- konstrukcja własnych pojazdów
- trójwymiarowe jednostki
- definiwalne AI jednostek

#### Minusy:

- mała ilość elementów do konstruowania pojazdów
- ilość fasców na jednostkę (za mało)
- grafika!!!
- "muzyka"
- słabiej plansze
- "fog of war"

#### Ocena:

# 5



tego wyczuć, ale uwierzcie, że jest to wyjątkowa brzydota. Zachwalane na pudełku efekty wybuchów przez jednego z redaktorów podsumowane zostały stwierdzeniem, które nie wymaga komentarza: "wyglądają tak paskudnie, jakby były robione na Commodore" (dla młodszej generacji - to taki komputer, który w max. rozdzielczości 320x200 obsługiwał 16 kolorów, a większa paleta równała się rozdzielczości o połowę mniejszej).

Wychowany na strategiach turowych i RPG, gdzie grafika nie odgrywa istotnej roli, spróbowałem mimo to, myśląc, że być może gra ma jednak w sobie coś, co warte byłoby

kolejne elementy, które znalazły się tam chyba przez pomyłkę. Wszystko to jest tym bardziej przykre, że gra jako taka posiada kilka doskonałych pomysłów.

Pamiętacie Cyberstorm 2 (recenzja w poprzednim numerze)? Rozpisywałem się z zachwytem nad możliwością konstrukcji własnego typu pojazdów na bazie gotowych komponentów, co powodowało, że każda maszyna była na swój sposób unikalna i czuło się z nimi osobisty związek. W związku z obecnością w tej grze opcji czasu rzeczywistego nie jest prawdą, że Extreme

Tactics to pierwszy RTS umożliwiający coś takiego (jak głosi tekst z pudełka), niemniej jednak jest to znaczący plus tej gry. Nijak jej zresztą do Cyberstorma, bo w porównaniu ze 170 typami broni i 27 kadłubów z C2 oferuje ona odpowiednio pięć i osiem (ale dla każdej strony różne). Tak mała liczba "akcesoriów" powoduje, że eliminując kombinacje bezsensowne, dostępny "park maszynowy" wcale nie jest znacząco większy niż w większości obecnych RTSów, toteż rozwiązanie z założenia doskonale jest już tylko dobre. Przy tym podane ilości nie oznaczają, że podczas kampanii będziemy mieli dostępne dowolne komponenty już po pierwszej misji - o nie. Najlepsze dostaniemy dopiero pod koniec, co w praktyce powoduje, że wcześniejszy wybór sprowadza się do kwestii - wolniejszy hovertank czy szybszy, ale nie mogący pokonywać przepaści i wody pojazd gąsienicowy.

Dość ciekawym pomysłem jest samodzielne ustalanie parametrów AI pojazdów. Można np. zdecydować, czy pojazd skoncentruje ogień na jednym przeciwniku czy grupie, po jak silnym uszkodzeniu zacznie uciekać itp. Możliwych ustawień jest sporo i jest to duży atut gry (rozwiązanie jest podobne do tego z Deadlock, ale ze względu na specyfikę programu tutaj odgrywa istotniejszą rolę).

Jak więc widać, dzieło Piranha ma równie dużo aspektów pozytywnych, co negatywnych. Bolesne jest tylko to, że te negatywne są bardziej widoczne, jako iż grafika i muzyka to elementy, które widać od razu. Przy tym sam nie czułem się zadowolony z gry, mimo iż wymienione plusy robiły na mnie wrażenie, gdyż po prostu brakuje w grafice zniechęcały z ogromną siłą. Przy tym nie jestem w tym przekonaniu samotny, gdyż to samo odczuwały inne obserwujące moje zmagania osoby. Toteż z przykrością muszę obniżyć ostateczną ocenę programu, który przy choć trochę lepszej grafice wyniosłaby na pewno jakieś 7/10. Niestety w tej sytuacji będzie tylko 5 i nie jest to ocena rygorystyczna, co sami stwierdzicie, "podziwiając" obrazki.



**0-ACTION**

**Producent:**  
Piranha Interactive

#### Wymagania:

Win95, 16 MB RAM

**Dystrybutor:**  
Piranha Interactive  
tel. 0016024910500

**Internet:** <http://www.piranhainteractive.com>

**INFO**

# Sensible soccer 98

Powrót do przeszłości 98

**Panie i Panowie... Nareszcie jest! Co jest? Nowy Sensible Soccer oczywiście. A raczej jeden z dwóch. Teraz otrzymujemy Sensibla z cyferkami 98, a już za trzy miesiące ukaże się SS 2000. Póki co zajmiemy się tym pierwszym...**

ELD

**P**opularność poprzednich „sensiblów” jest fenomenem na rynku gier komputerowych. Ta gierka ma do dzisiaj wielu swoich zagorzałych zwolenników (mniej włączając), a przecież tak niewiele

Oprócz gry w Coupe du Monde możemy potrenować oraz rozegrać mecz towarzyski (na przykład Polska - Belize, mecz na szczycie patalachów). I to wszystko. Niewiele, ale przecież rewelacyjny World Cup 98 oferował identyczny zestaw zabawy. Z tym, że w przypadku SS 98 nazwiska piłkarzy są oczywiście nieprawdziwe. Powód chyba każdy zna: EA Sports wykupiła prawa do ich używania na własność.



Wszak od tego jest edytor, kilka godzin wyjętej pracy i mamy gotowe prawdziwe składy.

Zacząłem grać i po pierwszych 30 minutach byłem rozczarowany. Sam nie wiem dlaczego. Może spodziewałem się większych oraz bardziej rewolucyjnych zmian, a może właśnie nie chciałem żadnych zmian tylko starego, dobrego Sensible? Na całe szczęście po owej pół godzinie doszedłem do wniosku, że gierka jest całkiem cool i przez kilka dni i nocy miałem dylemat, czy giercować w Sensible czy Unreal (wygrał, i to zdecydowanie, ten drugi).

W tej chwili powinno paść pytanie: jak wygląda SS 98? Hmm... Generalnie bez większych zmian. Nadal mamy widok boiska przedstawiony z góry, ciągle po boisku (raczej po całkiem sporym lotnisku) trochę chaotycznie biegają mali piłkarze. Można za to włączyć sobie powtórki w 3D, ale odradzam, bo są one jednak miernej jakości. Na realizm gry też raczej nie ma co liczyć. W SS 98 nie chodzi o jak

dokładniejszą symulację piłki nożnej, tylko o zabawę. Różnice w porównaniu do starego Sensible'a są raczej kosmetyczne. Poprawiono grafikę. Teraz piłka jest okrągła, a



oferowała potencjalnemu nabywcy. Male piksele śmiesznie ganiające za niewielkim kwadracikiem - i to wszystko. Do tego jeszcze tylko jeden przycisk fire, w czasach kiedy każdy szanujący się maniak piłki komputerowej powinien mieć pięć rąk, aby opanować system sterowania. Ale co z tego? Przecież Sensible Soccer oferuje więcej radości grania niż wszystkie Actua czy FIFA razem wzięte.

Prawdę mówiąc, wkładając płytkę z Sensible Soccer 98 do czytnika miałem mieszane uczucia. Z jednej strony cieszyłem się, iż zagram w długo oczekiwaną gierkę. Zaś z drugiej strony wiedziałem z zapowiedzi, że SS 98 obejmuje tylko trwające obecnie we Francji Mistrzostwa Świata, a właściwy produkt ukaże się we wrześniu z cyframi 2000. Tego nie lubię: Panowie z GT Interactive zedrą forszę z biednych graczy (i recenzentów) dwa razy.



Zbyttno to nie przeszkadza, ale ja wolę biegać po murawie Laudrupem niż Liudrupem. Dla kogoś ambitnego to jednak nie problem.





zawodnicy mają ludzkie kształty. Po oczach nie „daje” już taka pikseloza, która była znakiem rozpoznawczym Sensible Soccer. Zwiększono repertuar zagrywek. To już nie jest tylko jeden prosty wślizg i kopnięcie piłki. Piłkarze wykonują efektowne woleje, ładne główki, faule, a bramkarze - znakomite parady. Jedną z rzeczy, która bardzo podobala się w starym SS było to, że piłka za żadne skarby nie chciała się trzymać nogi piłkarza. Zapewne wielu z was dostawało białe gorączki, kiedy skręcałicie w bok, a piłka w tym czasie toczyła się dalej prosto. W SS 98 zostaliśmy pozbawieni tego utrudnienia, a szkoda. Łaciata klei się niczym woreczek z butaprenem do nosa.

Inne ciekawostki? Można przemieszczać całą drużynę przeciwną łącznie z goalkeeperem. Dziwnie zachowują się sędziowie. Albo



i strzelania. Banalnie proste i przyjemne. Nie zmieniło się też nic w opcjach trenerskich. Czyli nadal jedyne co możemy ustalić, to skład, ustawienie, taktykę na ofensywną

Kilka krytycznych uwag należy się oprawie dźwiękowej. Komentator odzywa się raz na kilka akcji, a w dodatku powtarza ciągle tę samą kwestię. Po którymś razie nóż sam otwiera się w kieszeni, a przez głowę przelatuje myśl z rodzaju „wyrzuć te @\$# ^ &\* \$ głośniki przez okno!”. To samo dotyczy publiki, którą reprezentują jakieś denne okrzyki. Właśnie dźwięk boli mnie w SS 98 najbardziej, tym bardziej, że na kompaktce zostało jeszcze dużo wolnego miejsca (coś koło 300 mega), w które można było spokojnie wtłoczyć więcej sensownych komentarzy i jakiś ciekawy foniczny doping. Zawsze lepiej się gra, gdy z głośników dobiega ryk tysięcy fanów...

Czas już chyba na małe podsumowanie. Dużo narzekałem w tej recenzji na Sensible Soccer 98, ale prawdę mówiąc trochę niesprawiedliwie. Ta gierka naprawdę jest dobra, tyle tylko, że za trzy miesiące wyjdzie Sensible Soccer 2000 i o SS'98 nikt już nie



szastają na prawo i lewo czerwonymi kartkami za nic, albo brutalne kosy od tyłu pozostają bez reakcji. Całkiem jak na Coupe du Monde. Mam także pewne zastrzeżenia co do dynamizmu gry. Jak dla mnie jest to ciut za wolne. Może to tylko złudzenie, ale tak właśnie mi się wydaje. Za to system sterowania jest dokładnie taki sam jak w SS, czyli doskonały. Do gry potrzebne są nam cztery kursory i alt, który służy do podawania

bądź defensywną i łamać palce na klawiaturze. No, ale SS 98 nie jest przecież menadżerem.

U dułu: Teraz piłka jest okrągła, a zawodnicy ludzkie kształty

będzie pamiętał. Ja również, a i autorzy pewnie szybko zapomną o tej grze wydanej tylko po to, skorzystać z koniunktury na Mistrzostwa Świata. Taki jest ten świat. W końcu na cedeczkę z SS 2000 na pewno znalazłoby się miejsce na zawartość SS 98... Tyle tylko, że ktoś przecież musi zarabiać na graczach.

A jaka jest sama gra? Fanom SS na 100% się spodoba, gorzej z tymi, którzy kochają w grach jak najdokładniejsze odwzorowanie zachowania piłki i piłkarzy. Na coś takiego nie powinni liczyć. Ale to jest cała zaleta SS - ona jest przeznaczona dla ludzi, którzy zamiast koncentrować się na dziesięciu przyciskach w World Cup 98, wolą prostą i łatwą rozgrywkę. Ot, taką na upalne, długie dni.

P.S. Wszyscy ci, którzy mają dość zdzierania kasy z graczy z okazji Mistrzostw Świata we Francji, powinni odjąć od oceny końcowej jedno oczko.



#### Plusy:

- proste, łatwe i przyjemne
- Sensible rules!!!
- potraktowanie piłki z lekkim brakiem realizmu
- moltoni capture „mrowek” (che che che)

#### Minusy:

- tylko Coupe du Monde
- dźwięk
- piłka klejona
- czyżby dynamizm???
- za trzy miesiące będzie SS 2000
- beznadziejne powtórki 3D

Ocena:

7

<b>Producent:</b> GT INTERACTIVE	
<b>Wymagania:</b> P100, 16 RAM, CDx2, WIN 95, SVGA, karta muzyczna	<b>Dystrybutor:</b> L.E.M. TEL (022) 6428165
<b>Internet:</b> <a href="http://www.sensiblesoftware.com">http://www.sensiblesoftware.com</a>	
<b>INFO</b>	

# Spellcross - Ostatnia bitwa

Ostatnia bitwa Ludzkości

Zanim przejdziemy do konkretów, przeczytajcie następujący tekst: „Ziemia na przetomie tysiąclecia. Pradawne siły magii zaatakowały Ziemię grożąc jej zniszczeniem. Mordujące hordy Chaosu, służące Dragiej Stronie tamią wszelki opór. Sieją strach i panikę pod osłoną gęstej mgły. Cały świat stanął w płomieniach. Ustanowienie Sojuszu jest ostatnią iskierką nadziei. Armie, które przetrwały z determinacją przygotowują siły oporu. Magia zapanowała nad światem, a zmarli powstają z grobów. Czy jest szansa na przetrwanie? Rozpoczyna się ostatnia bitwa”.

MAC ABRA

**B** rzmi to mniej więcej tak, jak standardowe wprowadzenie do gry RPG. Czyż nie? Ale nie dajcie się zmylić. Co jak co - ja komputerowe RPG omijam z daleka (choć czasem lubię sobie pograć w sesję w gronie dobrze dobranej drużyny, z „ludzkim” Mistrzem Gry). Natomiast uwielbiam strategię. I skoro już wziąłem się za tę grę - nie ma mocnych, to musi być tytuł z tego gatunku. I jest! Firma TopWare zrobiła mi przyjemną niespodziankę. Spellcross - Ostatnia bitwa to dobra, rozgrywana w turach strategia, która niewątpliwie trafi w gusta tak fanatyków serii X-Com, jak i tych, którzy lubią zabawy osadzone w świecie Warhammer 40.000. Nie oznacza to, że jest ona w jakikolwiek sposób pokrewna obu seriom - ale każdy, kto zasiądzie przed monitorem, szybko wyczuje pewne podobieństwa. Nie jest to - broń Boże - zarzut o plagiat. Moim zdaniem słowaccy (tak jest!) autorzy gry wprawdzie inspirowali się oboma cyklami, ale ograniczyły się to do



przeniesienia ogólnego schematu i klimatu tych gier, a nie do mechanicznego „zrzynania”. No cóż, mają Polacy swego Clasha (również tu i tam nawiązującego do klasyki), mogą mieć Słowacy Spellcrossa. I jak mówią nasi bratankowie - to je chutne! Grając w Spellcrossa „ja sem vyrajcował” - co chyba nie wymaga tłumaczenia. Gra jest cool, i to z paru przyczyn.

Zacznijmy od tego, że jest w 100% spolszczona - łącznie z instrukcją, odzywkami oddziałów (fajne!) i wszystkimi tekstami, objaśnieniami ikon i napisami w grze. To cieszy, tym



U dołu: Grafika może nie jest nadzwyczajna, ale całkiem sympatyczna.

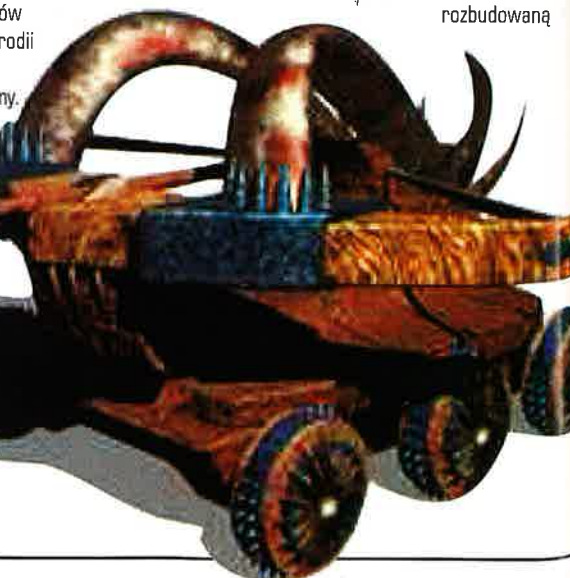
sformułowanie (vide choćby cytaty na początku - „przygotowują siły oporu” itp.) ale nie są to specjalnie rażące usterki. Osoby podkładające głosy pod oddziały stanęły na wysokości zadania i jest to robota na medal. Po raz pierwszy (no, nie licząc Króla i Tchórze) słyszałem speechy

po polsku, które nie drażnią i nie robią niezamierzonego przez twórców wrażenia parodii czy amatorszczyzny. Po obejrzeniu

bardziej, że jakość tłumaczenia jest ogólnie wysoka.

Wprawdzie tu i tam można natknąć się na jakąś literówkę czy niezbyt szczęśliwe sformułowanie (vide choćby cytaty na początku - „przygotowują siły oporu” itp.) ale nie są to specjalnie rażące usterki. Osoby podkładające głosy pod oddziały stanęły na wysokości zadania i jest to robota na medal. Po raz pierwszy (no, nie licząc Króla i Tchórze) słyszałem speechy

po polsku, które nie drażnią i nie robią niezamierzonego przez twórców wrażenia parodii czy amatorszczyzny. Po obejrzeniu



przykrótkiego i mało wyrafinowanego (scenariuszowo) interka możemy już brać się do dzieła...

Ale, ale - wy jeszcze nie wiecie do końca, o co

chodzi w grze. Sprawa jest prosta. Wcielamy się w dowódcę Sojuszu, Johna Alexandra i musimy stawić czoła siłom Chaosu. Wprawdzie fakt, że oprócz orków zaliczamy do nich także demoniczne elfy, może nieco dziwić - ale co tam. Przed wami ponad 100 (!) misji połączonych w jedną wielką kampanię. I tu mały zgrzyt. Po pierwsze nie ma możliwości grania w scenariusze solowe. Musimy, chcąc czy nie, przechodzić misje po kolei. Ponadto brakuje mi możliwości wyboru strony. Tzn. jest - możesz grać czym chcesz, pod warunkiem, że chcesz grać ludźmi ;-).

Po dokonaniu wyboru strony (che che) szybko się przekonujemy, iż gra łączy elementy strategii typowej raczej dla RTS z

rozbudowaną



„x-comowską” opcją prowadzenia prac badawczych, wynajdowania nowych rodzajów broni ofensywnych i defensywnych, przeznaczania kasy na badania, upgrade'owania jednostek itp. Tu jest tak wiele możliwości, że aż trudno mi to opisać, ponieważ zajęłoby mi to tyle miejsca, że nie zmieściłbym tu już niczego innego. Wierzę więc na słowo - jest tego dużo i w dobrym stylu. Przy czym tymi zbożnymi czynnościami zajmujemy się w momentach, gdy kończymy kolejne starcie, a nie zaczęliśmy jeszcze następnej potyczki. Szczególnie ważne jest zbieranie informacji o wrogu, ponieważ na początku jest to „enemy unknown” (prawda, że ładne skojarzenie?) i dopiero w miarę upływu tur będziemy mogli w pełni poznać jego słabe i mocne strony i odpowiednio do nich wypracować taktykę działania. A skoro już nawijam o wrogu - uważajcie, on oprócz klasycznych dla strategii działań i systemów uzbrojenia (piechota, ciężka piechota, maszyny bojowe - wprawdzie nieco archaiczne, wilcza kawaleria - ciekawa o tyle, że po stracie jeźdźców „wierzchowce” walczą nadal; są nawet jednostki latające) stosuje też... magię. Za jej pomocą może np. porazić nas jakąś przyzwoitą kłeską żywiołową (powiedzmy - trzęsienie ziemi w rejonie naszych umocnień - tak, fortyfikacje też są tutaj dostępne). Nie wiem jak wam, ale mi się takie dość rzadko spotykane urozmaicenie (vide Fantasy General) całkiem podoba.

Elementy RPG są też wyraźnie widoczne, gdy oglądamy sobie charakterystyki oddziałów. Punkty i poziomy doświadczenia, specyficzne bonusy przy ataku i obronie w danym terenie (czy przeciwko określonym typom jednostek wroga)... W miarę rozgrywki awansujemy na coraz wyższe poziomy wtajemniczenia i zdobywamy nowe umiejętności. Ciekawym - acz nie nowym - pomysłem jest też rozbieżność punktów akcji na punkty przeznaczone na atak i inne działania (tu: ruch, leczenie rannych). Nie jest więc możliwe, że mobilne oddziały atakują x razy w ciągu tury, wykorzystując dużą ilość PA, i dzięki temu są silniejsze od teoretycznie mocniejszych, ale wolniejszych oddziałów. Nie ma lekko - możesz co prawda zaatakować i odskokić za bezpieczny dystans - ale to wszystko. Zresztą mobilne jednostki przydają się do innych zadań; w czasie rozgrywki mapa przysłonięta jest „dymem” (fog of war) i na początek warto ją przeczesać, by zlokalizować siedziby wroga i miejsca, w którym stacjonują jego oddziały (polecam tu hummera - czyli lekko opancerzonego jeepa z karabinem maszynowym). W sumie jest około 70 rodzajów bojowych dla obu stron. Co więcej, można je łączyć w większe formacje bojowe zwane

regimentami, i stawiać na ich czele dowódców różnych stopni (ci zaś występują na polu bitwy jako osobne jednostki, a ich śmierć ma oplakane konsekwencje).

Dobra, pora na omówienie wrażeń wizualnych. Są ogólnie zachęcające. Jeśli podobała wam się oprawa graficzna Final Liberation, to wiedźcie, że Spellcross może bez kompleksów stanąć z nią w zawody, a pod wieloma względami wyjdzie nawet z tarczą z takich porównań. Praktycznie nie można się (no chyba, że na siłę) czepić do żadnego elementu grafiki. Teren jest trójwymiarowy i przywołicie otekturowany, mapa zbudowana jest na kwadratach (czyżby zmierzch heksów?), co czasem daje się odczuć (nadmierna „geometryzacja” lasu czy wznieścień), ale w niczym nie przeszkadza. Pewnie, że nie są to jakieś szczyty artyzmu... ale w sumie jest OK. Jednostki obserwujemy w rzucie izometrycznym. Możemy zasięgnąć o nich informacji - w specjalnym oknie widzimy wszystkie możliwe dane, często możliwa jest prezentacja kilku różnych wyrenderowanych modeli reprezentujących dany oddział, a na życzenie dostaniemy obszerny rys historyczny dotyczący danego rodzaju uzbrojenia. Podobnie jest z wrogiem, choć naturalnie na początku informacje są raczej skąpe. Animacje poruszeń oddziałów, mimo że jest tam około 23.000 klatek, nie są specjalnie porywające... no, ujdą w tłoku. Nawiasem mówiąc, możemy sobie ustawić kilka trybów poruszania się, tak swoich, jak i wrogich oddziałów - tzn. chodzi mi tu o poziom animacji ruchu: od płynnego do skokowego. Podobny zabieg możemy w dowolnym momencie zrobić z rozdzielczością obrazu (od 640x480 do 1024x768 ale tylko w 256 kolorach).

Muzyka zapisana jest w formie audio. 7 tematów jest odpowiednio mroczno-militarnych, by stworzyć „gęstą” atmosferę i nie przeszkadza nam zbytnio, że są one w sumie dość podobne i raczej niezbyt rozbudowane melodycznie. Miłośnicy muzyki elektronicznej z lat 70-tych poczują się dość swojsko... Efekty dźwiękowe reprezentują podobną klasę - dobre, choć nie nadzwyczajnie (nie licząc „spiczów” - te są bardzo dobre).

AI wroga natomiast dość wyraźnie odstaje od reszty gry. Nie urażając miłośników RTS - wróg prezentuje taki właśnie typowo „rts-owy”, mało wyrafinowany sposób „myślenia”. Tworzy silne grupy - i czeka. Ew. atakuje falami. W obu wypadkach można dość prosto „robić komputer w bambuko”, wysyłając np. jedną jednostkę na wabia albo kryć się za naturalnymi przeszkodami i masakrować



Jednostka lekka  
Hummer  
Siła:  
Aktywność: 10  
Maksymalnie: 10  
Rannych: 0  
Mortuarchi: 0  
Punkty akcji:  
Aktywność: 98  
Maksymalnie: 98  
Do ataku: 49  
Do ruchu: 7  
Poziom: 1  
Doświadczenie: 185  
Nast. poziom: 120  
Moja ale: 100  
Pole widzenia: 9  
Zastępek: 5  
Umocnienie: 0  
Obrona: 9-10  
Atak:  
J. lekkie: 9-10  
J. ciężkie: 5-10  
J. powiet.: 6-10  
Obiekty: 3  
Dowódcy:



#### Plusy:

- Rozbudowanie (tak ilość misji, jak i możliwości gracza w grze)
- Fajna grafika
- Gra w 100% spolszczona
- Dobre polskie speechy
- Pozytywna inspiracja kilkoma dobrymi grami i „potentami” z klasycznych strategii
- Kilka własnych interesujących pomysłów
- Niskie wymagania sprzętowe

#### Minusy:

- Tylko tryb kampanii
- Brak możliwości wyboru strony
- Raczej średnia muzyka
- Czasami stylizacja polskich tekstów
- Brak gry w sieci
- Mała AI wroga
- Nie można wyznaczać dłuższych tras marszu

Ocena:

7

oznacza, że tym samym gra jest prostacka. Najpierw spróbujcie przejść, powiedzmy z 10-15 misji - a potem pogadamy. Sami zobaczycie, że nie jest to takie proste. Lecz patrząc okiem recenzenta - AI jest co najwyżej „łada jakie”, niestety. Przy wyrównanych siłach po obu stronach komputer dostaje takie baty, że aż przykro... A co gorsza, nie ma tu możliwości gry w sieci.

Spellcross - Ostatnia Bitwa jako całość prezentuje się zachęcająco, mimo iż nie jest pozbawiona kilku wad (np. nie można wyznaczać trasy przemarszu na dalszy dystans - oddziały akceptują polecenia, które mogą wykonać tylko do momentu wyczerpania się aktualnej ilości PA). Okazuje się, że Czesi i Słowacy oprócz wspaniałego piwa mogą nam też zaferować całkiem dobrej jakości gry. Jeśli więc lubisz rozbudowane, ale jednocześnie niezbyt skomplikowane strategię z wątkiem „menadżerskim”, Spellcross jest w sam raz. I jeśli będzie w tradycyjnej topware'owskiej cenie - no to nie ma co się zastanawiać. To je ono!

<b>0-ACTION</b>	
Producent: JRC Interactive	
Wymagania: 486/100, 12 Mb Ram, SVGA, karta muz, CDx4, Win'95/DOS	
Dystrybutor: TopWare tel. (012) 3212	
Internet: <a href="http://www.topware.pl">http://www.topware.pl</a>	
<b>INFO</b>	

# Panzer Commander

Shermany, Pantery i T-34

Zanim przejdę do recenzji najnowszej zręcznościowo-symulacyjnej gierki z SSI, odtwarzającej pancerne starcia II wojny światowej, muszę poskarżyć się nieco na zwyczajnie panujące w redakcji. Owszem, przyznaję, zdarzyło mi się recenzować parę numerów temu iPanzer'44. Potraktowałem to jako zwykły skok w bok i podobnie jak bohater „Fatalnego zauroczenia” nie przypuszczałem, jakie będą tego konsekwencje...

MAC ABRA

Zatem gdy w redakcji pojawiła się gra Panzer Commander i z wysokości biurka Naczelnego padło złowrogie (?) pytanie „nooo, kto to weźmie”, przeżyłem mały szok, gdy nagle ujrzałem celujące we mnie, niczym lufy czołgowych dział, palce większości redaktorów (i redaktorki). „A bo to II wojna, twoje ulubione czołgi i się na tym znasz” itp. Ech - nec Hercules contra plures, czyli „i Herkules d\*\*\*, kiedy ludzi kupa”. Aby trochę sobie ułatwić pracę, postanowiłem przy opisie tej gry dość często odwoływać do iPanzer'44, ponieważ obie produkcje mają ze sobą

wiele, wiele wspólnego. Po tym przydługawym wstępie pozwolę sobie nie zawracać wam więcej głowy dygresjami i wziąć się do roboty!

W przeciwieństwie do iPanzera, w Panzer Commanderze możemy zasiąść za sterami wielu typów czołgów, pochodzących z 4 różnych krajów: ZSRR, Anglii, Niemiec i USA. Nie pominięto praktycznie żadnej wartej uwagi maszyny. Są Tygrysy (hurra!) i to nawet Królewskie, Pantery w wielu odmianach, różne mutacje PzKmpfW IV. Rosjanie oferują T-34 (też sporo modeli), KW, IS-2. Amerykanie nie gorszą: rozmaite wersje Shermanów, Pershingi, M24 Chafee. Anglicy - Matyldy, Cromwelle, Churchille itp. Naprawdę jest w czym powybiierać - sumie 24 „sterowalne” maszyny! A ponadto w grze pojawia się wiele dodatkowych odmian broni, którymi wprawdzie nie możemy się posługiwać - ale należy docenić ich obecność (choćby Jadgpanther, Achilles, carriery... a jest nawet i lotnictwo!). Możemy je sobie, ładnie wyrenderowane, pooglądać w specjalnej encyklopedii sprzętu - z dowolnego ujęcia, „gole” lub w kamuflażu + przyzwoity, acz skrótowy opis. Może znalazłoby się tam parę detali, których można się cześcić (np. T34/



85 posiada tylko jeden włącz w wieżyczce, ta zaś ma nieco dziwny kształt...), ale ogólne wrażenie jest pozytywne.

Sama gra jest zręcznościową symulacją (z wyraźnym akcentem na „zręcznościową”), tym niemniej możemy sobie podowodzić plutonem czołgów w wielu rozmaitych misjach i kampaniach w latach 1939-45. I tylko od nas zależy ilość elementów zręcznościowych. Są wprawdzie odgórnie zdefiniowane trzy poziomy realizmu, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by w odpowiednim menu samemu ustalić sobie czy



działonowy itp.) oraz obserwować akcję z kilku ujęć kamery (czyli standard).



Gra składa się z 6 kampanii - po 3 na Rosjan i Niemców, po jakieś 20 scenariuszy na każdą. Sporo! Trochę dziwi, że pominięto tu całkowicie udział USA i Anglii. Ale być może wynika to z tego, że doktryna wojenna obu krajów zakładała, że czołgi służą raczej do wsparcia piechoty, niż jako samodzielna siła uderzeniowa? Tym samym nie było zbyt wielu momentów, w których pancerne zagony zachodnich aliantów ścierały się z takimi samymi formacjami spod znaku swastyki. A tak w sekrecie - ciekawiej gra się w trybie kampanii Niemcami. Choćby dlatego, że (w zależności od wyboru kampanii) powalczymy i w Europie (np. 1939 - Polska), jak i w Afryce - w ramach Afrika Korps. Gdy już

np. chcemy posiadać Nielimitowaną amunicję, odporność na pociski wroga etc. Naturalnie, im bardziej sobie ułatwimy życie, tym mamy niższy ranking, wedle którego oceniane są nasze działania... i tym mniej przyjemna zabawa. No, chyba że zależy Wam wyłącznie na tym, by sobie pojeździć i postrzelać do wroga - wtedy jak znalazł. W czasie gry możemy przelać się na wybranego członka załogi (mechanik,



Jesteśmy przy kampanii w Polsce... Przeżyłem lekki szok, gdy odkryłem, że gra prezentuje... alternatywną wersję historii! No bo widzę z daleka coś, co przypomina polskie 7TP, a gdy podchodzę na dystans skutecznego ognia, to okazuje się, że noszą one... francuskie (!) oznaczenia. Czyżby więc walczył u nas francuski korpus ekspedycyjny?! Hmmm... No, chyba że są to potomkowie żołnierzy Wielkiej Armii z czasów Napoleona (-). Albo jest to genialne posunięcie polskich dowódców, celem obniżenia morale niemieckich żołnierzy? Jeśli tak, to chylę czoła, bo efekt psychologiczny faktycznie jest duży! Z wrażenia zapomniałem nacisnąć spust i po chwili skwiercałem we wraku maszyny...



Oprócz kampanii można też grać w 40 solowych misji (po 10 na każdą nację). Tu też polecam Niemców i ich arcy-asa, Wittmana, słynnego m.in. z masakry angielskiego regimentu pancernego (jest misja, która odzwierciedla te wydarzenia). Są też misje multiplayerowe (ponad 10) i - dla maniaków - edytor scenariuszy. Oceniając misje i kampanie jako całość, znalazłem w sumie tylko dwie wady. Pierwsza jest dość poważna. Otóż w trybie kampanii, przy przezbieraniu się na nowe odmiany czołgów, zupełnie niezrozumiałym jest fakt, iż... wraz ze zmianą czołgu tracimy też doświadczoną i nagradzaną medalami załogę, zyskując w zamian jakichś „szczawików”. Czyżby czołgiści byli na stałe przypisani do swoich stanowisk? Jest to bezsensowne i stawia graczy przed ciągłym dylematem typu: „doświadczona załoga w Pz IVh czy żółtodzioby w Królewskim Tygrysie”? (Mimo wszystko radzę wybrać drugą opcję).



Być może wynika to z faktu, że elitarna ekipa w świetnym czołgu = banalnie proste zaliczanie kolejnych misji - ale rozwiązanie tego dylematu zupełnie nie przypadło mi do gustu. Drugą wadą jest fakt, że piechota w tej grze praktycznie nie występuje na polach bitwy. Owszem, natykamy się często na

bunkry, działa, kaemy czy transportery opancerzone - ale to nie to samo. Tym samym kaemy czołgów pełnią w tej grze zasadniczo rolę dekoracji, bo praktycznie nie ma celów,

które można by z nich sensownie „ugryźć”. Zwykle lepiej walczyć jest odlamkowym, niż pykać z karabinów...

Inne wady? Nie wiem czemu, ale czasem natrafiałem na momenty, w których po prostu nie mogłem przejechać czołgiem przez - teoretycznie dostępny - teren. Np. w kampanii w Afryce, w pierwszej misji, spróbujcie przejechać pod pierwszym napotkanym mostem... Wrażenie jest takie, jakby ktoś postawił tam niewidzialną ścianę, mimo iż wszystko wskazuje, że powinniśmy sobie przedelflować pod filarami z pieśnią na ustach (to zresztą nie jest jedyny taki wypadek). Denerwują mnie też kamienne murki we Francji - jedzący z pełną prędkością Tygrys nie może ich staranować, co jest skrajnym idiotyzmem. Co z betonu zbrojonego je zrobili, czy jak?

Dość żołądkowania. Pomówmy o czymś przyjemniejszym, np. o wrażeniach wizualnych. Powiem tak - lepsze niż w Panzer'44, choć nadal nie na takim poziomie, jakiego bym oczekiwał, patrząc np. na to, co oferują niektóre symulatory lotu. W Panzer Commander widać już na szczęście różnicę pomiędzy wersjami gry na akceleratorze czy bez - nie trzeba się zastanawiać „na co ja wydałem tyle kasy?”. Widoki są przyzwoite, teren bitew stosunkowo urozmaicony (szkoda, że nie pomyślano o dodaniu efektów atmosferycznych). Eksplozje całkiem widowiskowe, choć przydałoby się więcej bajerków przy zniszczeniu czołgu - odlatująca wieża, efektowny grzyb ognia przy wybuchu amunicji, wyskakująca załoga itp. O tym niestety nie pomyślano...

## Najlepsze czołgi Niemców i aliantów

### Tiger 2 (zwany także Królewskim Tygrysem).

To chyba w ogóle najlepszy czołg tamtych czasów i gdyby Niemcy produkowali go równie masowo jak Rosjanie T-34, to kto wie jak potoczyłyby się losy wojny. Uzbrojony w najlepsze działo p-panc II wojny, kal. 88 mm (wersja „długolufowa”, poprzednia wersja Tygrysa miała działo o krótszej lufie) i potężny pancerz siały grozę na polach bitew, praktycznie niemal do końca wojny nie mając dla siebie poważniejszej konkurencji. W tej grze stawiać mu czoła może tylko Pershing i IS-2.

### IS-2 (Józef Stalin)

- czołg skonstruowany przez Rosjan specjalnie do walki z Tygrysami i Tygrysiami 2. Wprawdzie jego (nieobecna w grze) wersja IS-3 była dużo lepsza od IS-2, ale i tak działo 122 mm i gruby pancerz czynią go trudnym „do ugryzienia” przeciwnikiem dla niemieckich czołgów. Nie jest najszybszy... lecz to nie szybkość miała być jego atutem. Za to pamiętajcie, że nie ma zbyt dużo amunicji.

### Pershing

- wreszcie porządny amerykański czołg, który mógł bez problemu walczyć z Panterami i Tygrysami. Działo 90 mm, przyzwoitej jakości pancerz... ci, którzy mieli okazję walczyć Shermanami i przeżyli, na widok Pershinga pewnie zanosili modły dziękczynne do konstruktorów.

### Firefly

- właściwie trudno tu użyć słowa „najlepszy”... Brytyjskie czołgi były po prostu mierne - jeśli nawet miały przyzwoity pancerz, to niwelowały to ich kiepskie uzbrojenie i/lub fatalna prędkość. Firefly jest akurat o tyle wyjątkiem, że jest dość szybki i posiada dobrą 17-funtową (kal. 76 mm) armatę, którą od biedy można zwalczać Tygrysy i Pantery. Niestety, cieniutki pancerz nie stanowił dobrej ochrony przed ogniem wroga. A tak w ogóle, to jest to po prostu zmodyfikowany amerykański Sherman i tyle. A o Shermanach mam swoje - bardzo niepochebne - zdanie...

### Plusy:

- Wiele grafiki
- Efekty dźwiękowe
- Sporo urozmaiconych misji
- Duża ilość dostępnych dla gracza maszyn
- Encyklopedia sprzętu
- Szczegółowo detaliczalne pozostawienia realistyczne

### Minusy:

- Utrata załogi przy zmianie czołgu w trybie kampanii
- Kampanie tylko dla Rosjan i Niemców
- Francuzi w Polsce w 1939?!!!
- Chroniczny brak piechoty na polu bitwy
- „Niewidzialne ściany” i kamienne murki nie do pokonania

### Ocena:

7

FX - muzyka gra sobie tylko w menu i nie budzi emocji. Budzi je za to dźwięk - w tym „pierwszoklasne” speeche w wielu językach. Za efekty dam co najmniej 8/10! Sterowanie - odpalimę grę i z marszu wziąłem się za zabawę. Znaczący się - nie jest źle, nie trzeba pracować wertować manuala i robić sobie ściągę na monitorze. Zresztą jest to w końcu zręcznościówka z elementami symulacji, a nie rasowy symulator. Nikt nie powinien mieć tu większych problemów.

Summa summarum, Panzer Commander jest grą dobrą, wartą polecenia maniakom czołgów z II wojny światowej. Symulatorów czołgów z tych czasów nie jest na tyle dużo, by móc przesadnie grymasić - a na ich tle Panzer Commander wygląda OK. Co jednak tym samym nie znaczy, że jest to produkcja, która wywoła wytrzeszcz oczu gracza. Ale jest w porządku, nie nuży, pozwala zapomnieć o otaczającym nas świecie. Czego więcej wymagać od gry?

<b>Wymagania:</b> P133, 16Mb Ram, Win95, SVGA z 2 Mb Ram, CDx4	<b>Producent:</b> SSI
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ssionline.com">http://www.ssionline.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> Optimus S.A tel. (018) 437797

# Deathtrap Dungeon

Lochy i potwory

Eidos zaatakował ponownie. Po ukazaniu się drugiej części Tomb Raidera oraz zaraz po nim dających się słyszeć popiskiwniach na temat trzeciej Lary C., a także po wydaniu Fighting Force, ostawiona firma wypuściła na półki sklepowe kolejny produkt: Deathtrap Dungeon. Gra, która ma stać się kolejnym szlagierem Eidos, sięga do zamierzchłych czasów lat osiemdziesiątych, kiedy to na biurkach królowaty ośmiobitowce, a w księgarniach obok tradycyjnych gier RPG sprzedawano również książki z gatunku Fighting Fantasy.

JASPIN

Oczywiście widok zapełnionych księgarń czy wręcz specjalistycznych sklepów poświęconych wydawnictwom RPG w latach osiemdziesiątych był w naszym kraju praktycznie niemożliwy, ów błogi stan księgarskich i innych półek utrzymywał się w krajach „obrzydlivych” imperialistów, wśród których fanów RPG było całkiem sporo. Zresztą mniejsza z tym. Deathtrap Dungeon opiera się na jednej z książek gatunkowo zaliczanych do Fighting Fantasy, który z kolei jest dalekim kuzynem tradycyjnych RPG (niektórzy po tym oświadczeniu mogą poczuć nieodpartą chęć zlinczowania mej osoby, ale mnie to nie rusza...). Owe książki czytało się (nie wiem czy one jeszcze istnieją, stąd czas przeszły) w nieco inny sposób niż pan Bóg i nauczyciel przykazał, czyli od strony pierwszej do ostatniej. Bohaterem opowieści stawał się czytelnik i po przeczytaniu danej karty swej powstającej dopiero historii, musiał wybrać jeden z kilku wariantów związanych ze swymi dalszymi czynami. W zależności od decyzji był uprzejmie proszony (chyba przez narratora) o przejście na stronę o odpowiednim numerze, by zapoznać się z dalszymi losami swego jestestwa. Tyle, jeśli chodzi o bardzo ogólnikowe wyjaśnienia, natomiast Deathtrap Dungeon było kiedyś właśnie tego dziwnego rodzaju książką - i jeśli wierzyć naszym babciom i dziadkom z Ameryki - dość popularną.

Twórcy Eidosu wpadli na ten doskonały pomysł, aby przenieść jeden z takich przebojów dla „oldbojów” na ekran komputera i zobaczyć, co z tego dalej wyniknie. W końcu w dzisiejszych czasach wszystko (no, prawie) konwertuje się na bity, więc dlaczego nie spróbować tej sztuczki z serią Fighting Fantasy? Czy Eidos wykonał swój kolejny siedmiomilowy krok w dziedzinie szeroko rozumianej komputerowej rozrywki, czy po prostu stanął kamieniem w miejscu (a może i się cofnął)? Pierwszy rzut



U góry:  
Mały smoczek chce się zaprzyjaźnić.

oka na Deathtrap Dungeon sprawia na graczu całkiem przyjemne wrażenie, które spowodowane jest „dungeon-keeperowatym” intrem. Spora dawka dowcipu, świetnie wykonana animacja postaci, lochy i potwory, oraz czadowa ostra muzyka to cechy, które tworzą porządny wstęp do gry fantasy, i właśnie tak się stało w przypadku Deathtrap Dungeon.

Trochę się można pośmiać, zachwycić się pracą grafików i przede wszystkim dowiedzieć się co nieco o mającej się rozegrać przy naszym udziale akcji. Mi nawet przyszła do głowy chęć na „zripowanie” i oddzielenie wprowadzającej animacji od programu, by przechować ją na pulpicie, w każdej chwili gotową do odpalenia. Przynajmniej do następnego formatu twardego.

Niewielkie podobieństwo intrę tej gry do tego z Dungeon Keepera, nie oznacza, iż wewnątrz będzie związane liną okrętową bądź chociażby nitką z zarządzaniem chmarą bardziej lub mniej udanych kreatur. Tutaj musimy stanąć po drugiej stronie barykady i wystąpić w roli eksterminatora nieludzkich postaci. Należy dokonać wyboru pomiędzy napakowanym

sterydami oraz żelastwem, niewątpliwie bohaterskim Chaiindogiem, a wiotką, zwinną, lekką, bardziej rozebraną niż ubraną, równie heroiczną Red Lotus. I tutaj jest miejsce dla mojej pierwszej małej uwagi. Dama o wdzięcznym imieniu (?) Czerwony Lotus przywdziewa nadzwyczaj skąpy strój, który w najbardziej wybujałej (wyuzdanej) wyobraźni przedstawicieli płci męskiej nie nadawałby się do penetrowania nadzwyczaj niebezpiecznych, naszpikowanych potworami lochów. Lara C. przy tej pani z Deathtrap Dungeon wygląda jakby się wybierała na Sybir lub Antarktydę w środku zalegającej tam, zabójczej zimy. Jestem niezwykle ciekawa, czy w przyszłości aktorka występująca w roli pani Lotus (tak jak stało się to w przypadku „uczwolwienia” Lary), zgodzi się założyć w miejsce biustonosza mosiężny łańcuch, i w ten sposób pokaże się publice przykładowo na mających się w przyszłości odbyć jakichkolwiek targach? Do tej pory z dużym zrozumieniem odnosiłam się do wszelkich „seksownych” polygonów i pikseli - w końcu rozrywka to rozrywka, ale ubiór Red Lotus wzbudził we mnie dość duże opory (chyba czeka mnie kolejny lincz...). W praktyce zabawa mocarnym facetem właściwie niczym się nie różni od gry z miłą, polygonową ekshibicionistką, jednak osobiście wybierałam Chaiindoga, ze względu na jego potężną posturę, która dawała mi poczucie pewnej stabilności w walce z potworami. Wiotka kobieta raczej nie nadaje się do tego typu fizycznej roboty.

Wprowadzenie do historii zalicza się do najbardziej klasycznych, ale w końcu gra na klasyce się opiera, więc trudno się temu dziwić. Zło wcielone w postać okrutnego Barona Sukumvita pojęło w swe krwawe posiadanie szczące się niegdyś sławą spokojniutkiego miejsca Fang - Miasto Straconych Dusz (wcześniej znane pod nazwą Miasto Dostatku). Lochy przyjmujące postać skomplikowanego labiryntu, zamieszkałego przez stworzenia, wytwory piekielnej, czarnej magii, służą baronowi za ostateczną przechowalnię nieposłusznych podwładnych. Ostateczną - ponieważ nikomu nie udaje się wyjść z okrutnego więzienia „żywcem”. Zapytacie: w jakimże celu dobrowolnie Chaiindog i Red Lotus stanęli u wrót lochów, aby rozpocząć piekielną wędrówkę? Księżniczki ani królewicza ratować nie będą. Ale cel jest - otóż w nagrodę za odwagę mogą oni przyjąć pokaźną sumkę od Barona. Ten ma bowiem pewne obawy co do tego, co dzieje się w podziemiach. Warunkiem otrzymania sakiewki pełnej pieniędzy jest zatem wtargnięcie szturmem do lochów i - oprócz likwidacji pomniejszych potworków - dezintegracja Czerwonego Smoka Melkora. Nazwa chyba tłumaczy wszystko? Baron obiecał śmiarkowi, który owe wyzwanie przyjmie, uwolnienie miasta od swej osoby i przywrócenie mu dawnej chwały dobrobytu oraz spokoju.

Do sforsowania czeka 9 poziomów, i zgodnie z nieśmiertelną zasadą: im dalej tym trudniej, ciężiej oraz gorzej; kolejne labirynty zaprzęają sobą więcej czasu i do przejścia wymagają pokaźniejszych pokładów refleksu, siły, sprytu i energii. A tych ostatnich gracz potrzebuje najwięcej. Postacią kierujemy z perspektywy

osoby trzeciej (TPP), ale inteligenta kamera od czasu do czasu pozwala na ujście buziuchny naszego herosa. Czyli ponownie mogę przytoczyć w tekście tytuł Tomb Raider, w którym kierowanie Larą odbywało się w bliźniaczo wręcz podobny sposób. Z tą różnicą, iż bohaterowie Deathtrap Dungeon dysponują nieco mniejszym zasobem figur akrobatycznych, lecz chyba jest to zrozumiałe. Do skoków po skalnych występach nad krawędziami przepaści często nie będziemy zmuszani, bardziej w tym przypadku ceniona jest umiejętność fechtowania oraz obsługi fantastycznych narzędzi niszczycielskich. Potworków do likwidacji czeka cała masa. Gnijące zombie, grzechoczące szkielety, diabły, dinozauropodobne demony, smoki, golemy, topornicy - to tylko cząstka komitetu powitalnego stworzonego na waszą cześć.

Przyznam, że pomysłowość twórców w tej dziedzinie nie miała granic i stwarza nadzwyczajną różnorodność napotykaných istotek. Przyjdzie walczyć także z osobnikami, na których widok miejsce strachu zajmie niekontrolowany wybuch śmiechu. Jako żywi klauni cyrkwini (różnego typu) oraz impy wzrostu siedzącego psa z napisem „death” na umownej klatce piersiowej, dodając nieco humoru do obciekającej krwią i bynajmniej nie komediowej akcji rozgrywającej się w lochach barona. Nie oznacza to wcale, że są „dowcipnisie” są mniej groźni od osobników z bardziej przerażającym i morderczo-profesjonalnym wyglądem. Ani się nie obejrzycie, a roześmiany klaun przydzwoni wam w czerep potężną pałką, by uśmiech na zawsze przykleił się do twarzy bohatera.

Gra jest dość trudna i nie tylko ze względu na tak duże zróżnicowanie wrogo nastawionych mieszkańców lochu. Są momenty, w których sunie na ostrze waszego miecza tabun rozwścieczonych potworków i ów widok można by było jeszcze, gdyby nie fakt, że na miejsce pokonanych pojawiają się nowe. Przypomina to poziom Nightmare z Quake, ale na szczęście w Deathtrap wróg odzywa (jeśli w ogóle może) tylko raz. Z tego też powodu już po dwóch dniach kwiliłam cichutko pod biurkiem, prosząc o jakiegoś „tipsa” czy chociażby „goda”, który umożliwiłby mi maksymalne wglębiecie się w niebezpieczne labirynty. Z drugiej strony możliwości w dziedzinie wyposażenia obronnego, w podobnym stopniu co wrogowie, mogą pochwalić się sporym zróżnicowaniem. Pomiedzy jedną krwawą jatką a drugą warto uważnie się rozejrzeć, czujnie oczami wodząc po lokacjach, by nie pominąć przydatnych młotów wojennych, różnego typu mieczy, pukawek, bomb, wyrzutni granatów oraz miotaczy ognia. W kieszeni śmiałka znajdzie się także miejsce na wykorzystanie sił magii, czyli różnego rodzaju zaklęć: Miotanie lawicy sztyliczków, ognia czy też zamiana swego ciała w żywą pochodnię - to tylko niektóre umiejętności, którymi może się poszczycić bohater po lekturze odpowiedniego zwoju papirusu.

Najatrakcyjniejszy w zabawie w czarnoksiężnika okazuje się tzw. Magiczny Tuczniak, powstały w wyniku wynaturzonych eksperymentów jakiegoś mało znanego maga. Skutkiem zaklęcia jest pojawienie się hordy świri z ładunkami wybuchowymi na grzbietach. Różowe potworki uwielbiają eksplodować w pobliżu jakiejś postaci, jednak dla nich to bez znaczenia, czy ich towarzyszem rozrywki będzie zniechęcony i męczący potwór czy też bohater. W intrze następstwa użycia zaklęcia ukazane zostały w sposób chwytający za serce i brzuch (ze śmiechu). Od czasu do czasu do kieszeni może wpaść parę mieniących się złotem monet, kilka kluczy niezbędnych do podjęcia dalszej wędrowki oraz garstka uzdrowicielskich i „odtrucielskich” mikstur.

W tego typu grze, gdzie zwariowane tempo akcji i czyhające na ścieżce hordy potworów sprawiają, że poziom śmiertelności naszej postaci znacznie przewyższa częstotliwość zgonów w mieście ogarniętym czarną dumą, tyfusem i ospą jednocześnie, pomysł z save'ami wydaje mi się nadzwyczaj niepoprawnym wybrykiem twórców. Otóż aby zapisać stan gry, należy odnaleźć białą bądź czerwoną czaszkę, z tym że za wykorzystanie tej drugiej opłata wynosi trzy złote monety. Faktycznie, czaszki (w większości białe) porozmieszczone są sensownie w najbardziej strategicznych i dramatycznych momentach gry, jednak charakter teje mógłby wzbudzić



litość twórców nad poniechaniem, moim zdaniem dość zwariowanego, pomysłu. Dramatyczność klimatu i tak jest już dostatecznie podkreślona przez mieszkańców labiryntu (oraz ich ilość), a niemożność wykonania zapisu gry w dowolnym momencie jest prawdziwą męczarnią.

Kolejną cechą zasługującą przynajmniej z mojej strony na słowa krytyki to sposób przedstawienia piwnicznych wnętrz, czyli ogólnie rzecz ujmując: grafika. Nie wspominając już o wyglądzie przestrzeni bez 3Dfx, nawet z powyższym nadzwyczaj przydatnym urządzeniem w slocie płyty głównej, Deathtrap Dungeon nie przedstawia się zbyt rewelacyjnie i nie rzuca na kolana. Bardzo możliwe, że gracze na całym świecie rozpieszczeni przez grafików nie zgodzą się już na zabawę w piksele i kwadraty, które

niestety od czasu do czasu pojawiają się podczas potyczek z potworami. Co do pomysłowości twórców nie mam żadnych zastrzeżeń, ale niestety gorzej im wyszło z ich realizacją w kwestiach związanych z graficznymi. Bogactwo wnętrza, a raczej jego brak, jest również niemiłym zgrzytem i na tle zróżnicowania zamieszkujących lochy żyjących (lub nieżyjących) osobników oraz stopnia naszpikowania pulapkami, wypada nadzwyczaj blade. Muzyka natomiast, chociaż przeważnie miłą niespodzianką, częstując użytkownika dźwiękami z najlepszego, krwawego horroru. Te jak najbardziej pasują do sytuacji zaistniałej w rzeczywistości Deathtrap Dungeon.

Opcja multiplayer umożliwia dołączenie do rozgrywki maksymalnie ośmiu zapaleńców, którzy między sobą mogą skrzyżować miecze w śmiertelnym pojedynku. Obydwa przypadki, czyli single i multiplayer, zapewniają całkiem rozrywkowe spędzenie czasu przed monitorem komputera. W oczekiwaniu na kolejne produkty Eidos, choćby

trzecią część przygód Lary, można potrenować w labiryntach barona i przy okazji uwolnić biednych mieszkańców od dyktatury tyrana.

Jeśli muszę już podsumować swój wywód (a na pewno muszę, bo nic innego na sensowne zakończenie nie przychodzi mi do głowy), z czystym sumieniem stwierdzam, iż ogólnie

gra robi przyjemne wrażenie. Nieco zapożycza ze starych, dobrych szlagierów (Tomb Raider, Quake czy nawet Alone in the Dark), i choć na twarz nie rzuca - szczeka w żadnym momencie gry nie opada, to jednak ma tę niepowtarzalną i chyba najważniejszą cechę: wciąga niczym wir z wypuszczanej z wanny bądź zlewozmywaka wody. W gruncie rzeczy „impresza” w lochach utrzymuje się na dość wysokim poziomie, tym bardziej, że nie jesteśmy zmuszeni bawić się samotnie. W każdym razie obojętnie obok Deathtrap Dungeon przejść nie polecam.

U dołu:  
Za moment podnie  
ostateczny cios.



#### Plusy:

- różnorodność postaci, broni oraz magii
- humor
- spore tempo akcji

#### Minusy:

- „skopana” grafika (uwzględniając 3Dfx)
- miejscami zbyt duży poziom trudności
- ubiór Red Lotus
- uciążliwy sposób wykonywania save'ów
- nieciekawe wnętrza

Ocena:

7



**Producent:**  
Eidos Interactive/Asylum Studios

**Wymagania:**  
P133 MHz, 16MB RAM, CDROM, Win 95

**Dystrybutor:**  
Mirage  
tel. (022) 6179321

**Internet:** <http://www.mirage.com.pl>

**INFO**

# Ultimate Soccer Manager 98

USM niezmienny jest

Sezon wakacyjny w pełni, stońce praży niesamowicie, zatem każdy „normalny” człowiek ma do wyboru dwie rzeczy: albo wyjść na dwór pograć w nogę, albo wyposażyć się w dziesięć wiatraczków od procesora, postawić je na monitorze i delektować się graniem. Ponieważ nie należę do zwolenników smażenia się na spalonej frytkę, wybrałem wariant numer dwa. Trafiałem akurat na jeden z moich ulubionych gatunków gier - menadżera piłkarskiego. Dodatkowo jeszcze nazwa Ultimate Soccer Manager jest mi doskonale znana od kilku lat, więc ochoczo (no, nie popadajmy ze skrajności w skrajność - bez przesady) zabrałem się za granie.

ELD

ZMIANY? JAKIE KURCZE ZMIANY???

**B**ędę troszeczkę złośliwy i napiszę, iż USM z biegiem lat się zmienia... Złośliwość polega na tym, że poza zwiększeniem ilości lig i minimalnymi „transformacjami” grafiki, ŻADNYCH nowinek w porównaniu z USM i USM 2 tu nie ma! Owszem, jako wielki postęp należy traktować zwiększenie lig z trzech (USM 2) do ośmiu w USM 98, ale to niestety wszystko. Nie liczę oczywiście uaktualnienia składów, chociaż tutaj panowie z Sierry mi zaimponowali. Składy są świeżutkie jak pączki w Tlusty Czwartek. Ale cała reszta jest bez zmian. Te same opcje, możliwości, taki sam system poruszania się po grze i cały czas ten sam sposób rozgrywania i ukazywania meczu. Grając w USM 98 czulem się jakbym właśnie w tej chwili jadł te historyczne pączki z Tlustego Czwartku AD 98.

TRENER CZY MENADŻER?

Ułatwiono tym razem trochę życie graczowi. Zamiast wybierać ze stu różnych funkcji, czy chce się dowodzić całym klubem, czy tylko trenować zespół, pada od razu pytanie, kim chcemy być. Jako trener skupiamy się na sprawach związanych z zespołem. Ustalenie



Numer 08/98

składu, ustawień, treningu zespołowego i indywidualnego, obozy treningowe, transfery - oto chleb powszedni trenera w USM 98. Jeżeli ktoś jest bardzo ambitnym trenerem, może pobawić się jeszcze w „Advanced Tactics”.

Konstruuje się tam szczegółowo wykonywanie rzutów różnych, wolnych etc. Co prawda wykonanie tych założeń taktycznych przez naszych piłkarzy to już zupełnie inna sprawa. Niezłe problemy są z transferami, zamotano je



U góry: Mecz, sprawdzian naszych umiejętności menadżerskich.

maksymalnie. Najpierw zgodę na transfer musi wyrazić klub, następnie agent zawodnika i w końcu on sam. Tym samym ta przyjemność, jaką jest kupowanie zawodników, została ograniczona do minimum. Do tego dochodzą codzienne problemy trenerskie: kontuzje, wahania formy, kartki. Grając jako menadżer czeka jeszcze więcej atrakcji. Zawsze w USM imponowała mi opcja kupowania spotkań. Co prawda przekupienie kogoś graniczy z cudem, ale to i tak coś. Mając do dyspozycji możliwość „smarowania”, czuję się jakbym miał do czynienia z naszą „piłkarską wiosną cudów”. Reszta to standardowe opcje finansowe. Pozyskiwanie sponsorów, rozbudowa stadionu, kontrakty zawodników, zaplecze gastronomiczne... Słowem - wszystko, co wiąże się z obracaniem szmałem wokół drużyny piłkarskiej.

Zresztą z finansami bywa różnie. Jeżeli zacniemy grę na najprostszym poziomie trudności (Grandmother), to 20 milionów funtów starczy na bardzo długo. Znacznie gorzej jest na najtrudniejszym poziomie - Real Hard. Mając puste kieszenie trudno wymyślić jakąś konstruktywną drogę na przyszłość. Ale na szczęście sejf zapelnia kasa od sponsorów i kibiców. I o ile do tych pierwszych nie mam

zastrzeżeń, to frekwencja na stadionie budzi moje szczerze zdziwienie. Posłużę się takim przykładem: gram z leszczowatą Salamancą (15 miejsce w tabeli) - przychodzi komplet. W następnym meczu u siebie podejmuję Atletico M. (2 miejsce, 3 punkty straty do mnie, derby, przedostatnia kolejka) i co? Zjawia się zaledwie 30 tysięcy. Cen biletów nie zmienialem, więc jest to dla mnie kompletnie niezrozumiale!

MECZ

Jak każdy dobrze wie, sposób przedstawiania spotkań w grach menadżerskich jest dość ważny. Ze względów estetycznych, ma się rozumieć. Także tutaj USM 98 nie prezentuje się zbyt okazale. Jakoś te animacje sprzed roku z USM 2 bardziej mi się podobały. Piłkarze byli mniej kanciastymi i poruszali się ciut lepiej. Nie podoba mi się (i to baardzo) ilość stwarzanych sytuacji podbramkowych. Wyciągnąłem ze swoich obserwacji dość ciekawe wnioski: każda drużyna co mecz oddaje ponad 20 strzałów, a wynik, który najczęściej pada to... 1:0. To moim skromnym zdaniem albo napastnicy są beznadziejni, albo bramkarze doskonali. Ale... owszem istnieje sport, gdzie bramkarz potrafi rozstrzygnąć mecz w pojedynkę, ale ten sport to hokej... No i bramki w hokeju są mniejsze. Gdyby tych strzałów w ciągu 90 min było, powiedzmy, dziesięć, to nie przyczepiłbym się, a tak...

Skoro jesteśmy przy zawodnikach, to jeszcze kilka słów o nich. Panowie z Sierry w kilku przypadkach się zapędzili. Zrobili z obrońcy pomocnika, z napastnika pomocnika itd. Namieszali także w statystykach, wychodząc z założenia, iż obrońca ma tackling na maksa i podania do d... Czyżby zapomnieli, że w dzisiejszych czasach prawie każdy zawodnik jest uniwersalny? I rzecz najważniejsza. Często zdarzają się takie mecze, w czasie których króluje totalny chaos. Nie mają znaczenia żadne kombinacje, przemysłne ustawienia. Gra opiera się na „kopnij, ja dobiegnę” (special thanx: Darek Szpakowski za sformułowanie powiedzenia, które weszło do mowy potocznej).

GWIZDEK KOŃCZĄCY

USM 98 na pewno jest gorszy od CM 2, ale także jest dużo lepszy od Fifa Soccer Manager. Zatem mój werdykt brzmi: GRAĆ, ale nie za dużo. Lepiej oszczędzać szare komórki na CM 3. Kurcze, przez te pączki straciłem kilka plomb... Następną piłkę proszę!!!

Plusy:

- Basem lig
- przekupywanie !!!
- „Advanced Tactics”
- dość logiczny trening

Minusy:

- weteraść
- animacje
- zakreślenie transferu
- częsty chaos na murawie
- statystyki

Ocena:

7

Producent: Sierra	
Wymagania: P75, 16RAM, CDx2, WIN95	
Dystrybutor: CD Project tel. (022 250703)	
Internet: <a href="http://www.ultimatesoccer.com">http://www.ultimatesoccer.com</a>	

INFO



# Fishing Fanatics

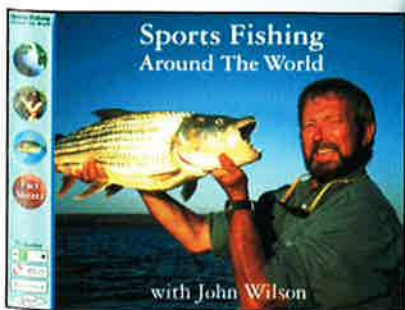
Fanaticzne leszcze

Firma Mindscape od zawsze należała do moich ulubionych, jeśli chodzi o produkcję gier. Seria „generatów” (Od Panzera poczynając i na Panzerze - tym razem z numerem 2 kończąc), a przede wszystkim gry bazujące na Warhammerze: Fantasy Battle (Shadow of The Horned Rat i Dark Omen), Epic 40k (Final Liberation) i Warhammer 40k (Chaos Gate - niedługo wydanie). Jak się okazuje, Mindscape ceni sobie maniaków nie tylko RPGowych, o czym świadczy ich ostatnia produkcja zatytułowana adekwatnie: Fishing Fanatics.

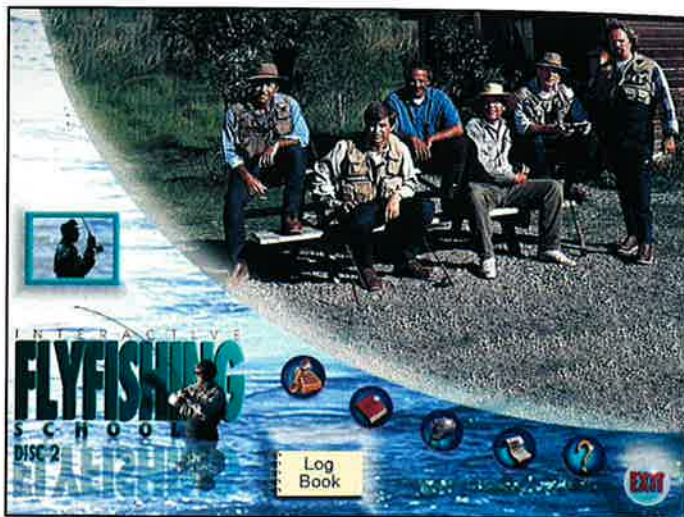
## LORD Y

Niestety, maniacy bywają trudnymi odbiorcami i mimo że wybór propozycji dla nich zwykle nie jest wielki, to nie zadowolą się byle czym. A już na pewno nie programem Fishing Fanatics. Zanim jednak wyjaśnię dlaczego - kilka słów tytułem informacji.

Fishing Fanatics, jak wskazuje tytuł, jest propozycją dla fanatyków wędkarstwa. W zasadzie trzema propozycjami, bowiem jest to zestaw trzech kompaktów z programami, które były już kiedyś wydane osobno - coś w rodzaju megapacka, do którego dodatkiem jest rybny długopis - czyli wkład włożony w gumową rybę (pisze się tym średnio, ale wygląda wesoło). Żeby jednak nie przedobrzyć, w zamian za rybę: żaden z programów nie ma instrukcji, a że takowa przydałaby się w chociaż jednym wypadku - za chwilę.



Pierwszy z krąków to szkola wędkarstwa muchowego. Niewątpliwie do tej dyscypliny (a raczej poddyscypliny wędkarstwa) podręcznik zawsze się przyda. W sumie z całego pakietu jest to najciekawsza propozycja, choć zaawansowanych technik i tricków próżno tu szukać, bowiem według autorów jest to podręcznik dla początkujących i średnio zaawansowanych (a ja osobiście skierowałbym go wyłącznie do początkujących). Kolejną aplikacją jest przewodnik: Sports Fishing Around The World czyli przewodnik sportowego wędkarstwa na świecie.



**Sports Fishing Around The World**

**Hammerhead Shark**

**Family:** Sphyrnidae

**Genus:** Sphyrna Zygaena

**Description:** Greatly flattened head extended into two lobes. Front of snout smoothly rounded. Eyes situated at extreme ends of the head lobes. Triangular and pointed teeth. Two dorsal fins. Tail fin with a long upper lobe notched underneath. Slate-gray, brown-gray or greenish back with lighter sides and under surface. Tips and rear margins of fins usually darker. There are nine extremely similar-looking species of hammerheads. Some have scalloped heads, the front edge of the hammer being rounded and notched.

**Habitat:** Deep water, occasionally inshore. Attracted to deepwater reefs.

**Diet:** Shoal fishes, turtles, crustaceans, squids.

**Distribution:** Mediterranean, Atlantic north to Brazil, all temperate and tropical seas.

**Habits:** Feeds at all levels: from the bottom, at mid-water and close to the surface. Side-to-side swimming motion.

Return

Volume

Help

Options

Quit

Trzeci kompakt zawiera drugą część szkółki wędkarstwa muchowego (Fly Fishing School part 2) - tym razem faktycznie jest to pozycja dla średnio zaawansowanych, demo doskonałej gry wędkarskiej Sierra: Trophy Bass 2 oraz grę Gone Fishin'.

Niestety wśród wymienionych tu programów najatrakcyjniejszą propozycją jest demo Trophy Bass 2. Kilka zarzutów można postawić wszystkim programom pakietu (pomijam grę i demo - o nich później). Otóż są one przeznaczone dla amerykańskiego odbiorcy i na naszym rynku ich upowszechnianie nie ma większego sensu. Np. sprzęt proponowany przez Fly Fishing School: angielskie nazewnictwo, ceny w dolarach (i to nie najniższe) itp. O ile jednak tutaj da się to jeszcze jakoś znieść, to już Sports Fishing sięga granic. Jest to po prostu przewodnik turystyczny dla biznesmenów (i to bogatych biznesmenów), którzy chcieliby poznać świat i przy okazji ewentualnie połowić ryby. Propozycje typu

Floryda, Wielkie jeziora afrykańskie, do których dostać się można jedynie wynajętym samolotem czy wędkarstwo morskie (niezależnie od regionu - pomijając może Bałtyk - nie należy do najtańszych). Dużo kolorowych zdjęć przedstawiających daną okolicę również

powoduje, że program wygląda raczej jak folder biura podróży, niż katalog wędkarski. Kolejny zarzut ogólny jest jeszcze mocniejszy. Wszystkie programy mają problemy z prawidłowym działaniem. Na jednym z komputerów nie działały w ogóle, na innym zamiast ramki z informacjami pojawiała się ramka, ale gładka i tak dalej. „Perekł” samą w sobie jest gra Gone Fishin'. Rozumiem, że jest to tylko element zestawu kosztującego tyle, co jedna nowa gra (a nawet trochę mniej - 120 zł), ale mimo wszystko przydałaby się instrukcja, gdyż obsługi tej gry nie można nazwać intuicyjną. Pomijam już fakt, że działa pod Dosem i prezentuje się delikatnie mówiąc niezbyt rewelacyjnie. Jedyne, co w całym zestawie działa poprawnie (oprócz „rybopisu”), to wspomniane wcześniej demo Trophy Bass. Nie do końca związany z zawartością, ale również istotny jest fakt, że na pudełku umieszczono nieprawdziwe informacje. Otóż adres producenta [www.mindscapegames.com](http://www.mindscapegames.com) to strona z grami firmowanymi przez tę firmę, a Fishing Fanatics znaleźć można dopiero pod adresem [www.mindscapeuk.com](http://www.mindscapeuk.com) (szukanie pod ogólnym adresem firmy: mindscape.com również nie da rezultatu). Nie jest to może wyjątkowo istotne, ale wpływa na ogólną niską ocenę zestawu.

### Plusy:

- programy dla wędkarzy pojawiają się tak sporadycznie, że plusem jest samo wydanie tego pakcia
- fish pen
- demo Trophy Bass 2

### Minusy:

- nie na polskie warunki
- programy nie działają do końca prawidłowo
- gra jest archaiczna

Ocena:

3

**Wymagania:** 486, 8mb Ram, VGA, karta muz, CDx2, DOS/Win'95

**Internet:** <http://www.mindscapeuk.com>

**Producent:** Mindscape

**Dystrybutor:** Mindscape 0024158952000

**U-ACTION**

# Quake II Mission - The Reckoning

## Quake rozpoznanie

**Kto nie zna Quake II? - przyznać się bez bicia! A jak kto zna, to na pewno ucieszy go wiadomość, że pojawił się pierwszy oficjalny dodatek do tej gry (przyciśniętej ostatnio przez Unreala). Nie ma się co martwić konkurencją, bo Quake i tak jest nie do pobicia (jak dla mnie, rządzi „jedyńka”, ale „dwójka” też jest w porządku) więc lecimy...**

YASIU

**H**istorijka jest bardzo prosta: jesteś członkiem oddziału zwiadowczego zrzuconego na planetę Stroggów. Niestety, podczas desantu z orbity, w twój lądowisk uderzył jakiś obiekt i rozbili się. Ale nie zwalnia cię to od konieczności wykonania planowych zadań. Dlatego będziesz musiał na dobry początek przedrzeć się przez skalne labirynty, żeby dostać się do właściwej bazy - a tam dopiero zaczyna się właściwa zabawa. I to zabawa całkiem przednia, bo i jest do czego strzelać, i poziomy są skonstruowane w taki sposób, że czasem trzeba się nieźle nagłowić, żeby znaleźć właściwą drogę. Poza tym atmosfera panująca w „unitach” jest jak dla mnie genialna. Ogólnie mówiąc (z pozycji człowieka, którego ulubionymi grami FPP są Doom II i Quake I), to The Reckoning jest naprawdę dobrym dodatkiem. Wprawdzie w redakcji daly się słyszeć narzekania Gem.ini'ego, że za mało tu nowych broni i potworów, ale dobry dodatek wcale nie musi zawierać samych nowości. Musi być po prostu co najmniej tak grywalny jak pierwowzór - a TR jest grywalny... oj jest (tu miejsce na ziewnięcie po nieprzespanej nocy).

Miłośnicy nowości już pewnie drżą z niecierpliwości, aby dowiedzieć się, co ludzie z Xatrix (twórcy Reckoninga) dodali nowego. Cóż, po pierwsze potwory - i te nowe, i stare - zmienione tak, żeby gracze nie żyło się z nimi za dobrze. Nowych przeciwników spotkamy w Reckoningu dwóch. Pierwszy z nich to ziemnowodny, szybki jak błyskawica Gekk potrafiący zaskoczyć nieostrożną ofiarę, wyskakując nagle z wody. Potrafi pluć kwasem, ciachać pazurkami i nawet po śmierci jego kwaśne zwłoki potrafią zabrać trochę energii. Drugi to właściwie nie potwór, a robot, i to naprawczy. Normalnie lata sobie i naprawia co się zepsuło - to jeszcze pół biedy, szczególnie, że nie jest zbyt groźnym przeciwnikiem. Potrafi jednak dorwać się do zwłok Strogga i ożywić go... Cóż... na pewno uatrakcyjnia to rozgrywkę - całkiem miły pomysł. A jeśli już mówię o Stroggach, to część z nich została zmodyfikowana (najczęściej przez dodanie im mocniejszej broni). Obecnie możecie trochę się zdziwić, natykając się na jednego z siedmiu starych znajomych, który potrafi teraz gryźć mocniej.



Ale co to dla nas, skoro mamy porządny sprzęt do pozbywania się tego plugastwa. Oprócz starych wymiataczy, znajdziecie też w Reckoningu trzy nowe zabawki.



Po prawej:  
Problem na poziomie V1  
posiłki proszone na  
poziom... aarhh



Pierwsza - Ion Ripper - wyrzeliwuje wiązki energii, które odbijają się od ścian, dlatego jest to piękna broń do rażenia wrogów czających się na przykład za ścianami. Druga zabawka to już prawdziwe cacko - Phalanx Particle Cannon wyrzeliwuje dwa magnetyczne pociski, potrafiące zrobić duże kuku nawet prawdziwym pakerom. Trzeba tylko uważać na niego strzelając z bliska - potrafi mocno kopnąć. Ostatnią z nowych zabawek jest... pułapka (Trap) umieszczona na ziemi; potrafi wessać wroga i przerobić go na kotlety energetyczne - o ile użyteczność tego jest taka sobie w trybie

dla jednego gracza, to w Multiplayerze nie ma nic lepszego jak postawienie jej i poczekanie, aż ktoś sobie wdepnie.

Oczywiście autorzy dodatku wiedzą co dobre dla gracza i oprócz samego Reckoninga dodali też do zestawu osiem całkowicie nowych, naprawdę odłotowych map do trybu multiplayer. Ich poziom konstrukcyjny jest równie wysoki jak całej reszty, tak że na pewno nikt nie będzie zawiedziony... tak samo zresztą jak z muzyką. Ta zawsze w Quake była dobra i jakoś została utrzymana - industrial na najwyższym poziomie to to, co tygrysy lubią najbardziej.

Nadszedł jednak czas na minusy... Cóż, prawdę mówiąc nie znalazłem takowych, a szczegółów typu „niedokładnie animowany potworek” czy coś w tym stylu nie będę się czepiał - pack jest po prostu dobry i na pewno miłośnicy Quake II nie będą nim zawiedzeni. Nie dostanie on jednak najwyższej oceny, bo jakby nie patrzeć, Quake II przez Unreala (!@#\$\$@~!) pewnie odejdzie w niepamięć i dodatek ten zakupią tylko maniakali: Quake'owcy - ale tak to już jest... niestety.

### Plusy:

- naprawdę ciekawie zrobione potwory
- utrzymana atmosfera z Quake'a II
- klimatyczna muzyka w formacie Audiu-CD

### Minusy:

- niewiele nowych broni i wrogów
- niektóre potwory są przesadnie skomplikowane

Ocena:

**8**

Ogólnie rzecz biorąc, polecam i to naprawdę szczerze The Reckoninga. Tylko uważajcie na siebie - łatwo jest się zgubić, a na zagubionego wędrowca czeka wiele niebezpieczeństw...

	<b>Producent:</b> Xatrix/Activision
	<b>Wymagania:</b> Win 95/NT, P90, 16MB, CDx4
<b>Internet:</b> <a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>	

# Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Darmowe królestwa

Ostatnimi czasy dość przykro zawiódłem się na początkowo interesującej mnie niezmiernie grze Industry Giant produkcji Interactive Magic z jednego tylko powodu - nieprawidłowego użycia czasu rzeczywistego, gdyż poza tym gra była bardzo interesująca i wszystkimi szczegółami wykonania zasługiwała na dość wysoką notę.

LORD Y

**W** związku z tym z dużą rezerwą podszedłem do kolejnego produktu tej firmy, dającego się zaseregować do kategorii „strategia czasu rzeczywistego”, a mianowicie Seven Kingdoms: Ancient Adversaries. Jako że słowa „czas rzeczywisty” wywołują u mnie odruch obrzydzenia, jeśli stosują się do strategii (czy RPG, do tej pory nie zapoznałem się z podstawową wersją gry Seven Kingdoms, która już od jakiegoś czasu cieszyła się dość dużą popularnością wśród graczy. Dopiero ukazanie się dodatku Ancient Adversaries i konieczność jego recenzji skłoniła mnie do zmiany postanowienia i zainteresowania się tym tytułem. Okazało się zresztą, że postąpiłem słusznie i nie zawsze napis „real time” na pudełku oznacza „strategu, trzymaj się z daleka!” (co nie zmienia faktu, że jest tak w większości pozostałych przypadków).

Przy okazji recenzji dodatku chciałbym zresztą uprzednio przekonać wszystkich, którzy tak jak ja nie tolerują czasu rzeczywistego, że w Seven



## Nowe rasy:



Zulusi - wyznają uNkulunkulu. Duża siła militarna.  
Egipcjanie - wyznawcy Izidy, szybki rozwój nauki.  
Mongolowie - wyznawcy Dżinizmu (Djinji) szybki przyrost populacji.

Kingdoms jest on jak najbardziej na miejscu, a możliwość wydawania rozkazów podczas podcaży (dodana dopiero w Ancient Adversaries, czyli warto było czekać) diametralnie zmienia sytuację w porównaniu z Industry Giant, gdzie brak tej opcji rujnował cały sens zabawy. Krótko mówiąc - czas pokuty! - Seven Kingdoms (oczywiście wraz z dodatkiem) świetną strategią jest, więcej grzechów nie pamiętam, ale w tym wypadku postanawiam poprawę itp. Przejdźmy jednak do części właściwej. Pierwsza rzecz godna zauważenia jednocześnie godna jest również gromkiej pochwały, bowiem firma Interactive Magic jako jedyna (lub jedna z naprawdę niewielu) doszła do logicznego, aczkolwiek niezbyt popularnego wśród producentów wniosku, że dodatek to nie jest coś, co pozwala niewielkim kosztem wyciągnąć z graczy dodatkową kasę. Skutkiem czego Ancient Adversaries można sobie ZA DARMO ściągnąć z Internetu i cieszyć się jego wszystkimi atrakcjami, których zresztą jest dość sporo i które za chwilę wymienię. Najpierw jednak dygresja - doskonałą będzie można określić sytuację, kiedy producent sam będzie rozsyłał do zarejestrowanych użytkowników powstające dodatki, upgrade'y i patche, a



nie umieszczal ich na stronach WWW. Niemniej jednak bezsprzecznie jest to postęp w sytuacji, gdy za dodatki do innych gier często musimy płacić prawie tyle, co za „wersję podstawową”. A co gorsza, niejednokrotnie pojęcie „dodatek” sprowadza się do pakietu byle jakich misji stworzonych za pomocą edytora lub nawet tzw. „randomizera”, co wysiłku wymaga tyle, co nic, a kasy przynosi całkiem sporo. Dobrze, że nikt nie wpadł jeszcze na pomysł płacenia za patche - posiadacze Daggerfall zbankrutowaliby w ciągu miesiąca;-). To, że Interactive Magic wyłamał się z tej „tradycji”, to rzecz sama w sobie godna dziewiątki w ocenie. Ale Ancient Adversaries ma też inne zalety.

Jak już wspominałem, możemy teraz wydawać rozkazy w trakcie pauzy, co w moim odczuciu dopiero nadało sens grze (choć w sumie na najwolniejszym poziomie upływu czasu też można sobie poradzić, ale co pauza to pauza). Jest to dla mnie o wiele bardziej istotne niż nowe rasy, broń i inne takie, i dla samej tej możliwości warto zainteresować się AA (coś mi ten skrót znajomo brzmi;-)). Mimo ich „maloistotności” nowe rasy również są, gdyż taki już obowiązek dodatku z prawdziwego zdarzenia. Dzięki temu do dostępnych graczowi ras dodać możemy Zulusów, Egipcjan i zagadkowych (do czasu odpalenia AA) Mughulów. Rzeczonych Mughulów ciężko było z kimkolwiek skojarzyć, do czasu, gdy (wnioskując z grafiki) okazali się zwykłymi... Mongolami. Kolejną „dodatkową klasyką” są nowe scenariusze, tym razem w liczbie piętnastu. Co równie rzadkie, jak darmowy dodatek - zostały one podzielone pod kątem stopnia trudności, dzięki czemu nie jest to pakiet wyłącznie dla ekstremalnych maniaków (jak np. Warcraft II: Beyond the Dark Portal, czy z innej beczki - Tie Fighter: Defender of the Empire). Coś dla siebie znajdują zarówno oni (my?), jak i gracze początkujący. Aby uzupełnić listę, należy również wymienić dodatkowy teren, broń (Unicorn), poprawione AI i ulepszoną opcję komunikacji poprzez Internet.

To już w zasadzie wszystko, co można znaleźć w AA, ale nie wszystko, co można o nim powiedzieć. Otóż dzięki niemu nareszcie pojęcie „dodatek” nabrało bardziej pozytywnego zabarwienia. Z czystym sumieniem mogę wystawić mu ocenę dziewięć, mimo iż sama gra otrzymałaby najwyżej ósemkę (choć jak najbardziej zasłużoną).

DEMO  
NA CD  
06/98  
FACTY

### Plusy:

- za darmo!!!
- trzy nowe rasy, nowa broń i teren
- poprawione AI
- misje o różnym stopniu trudności

### Minusy:

- darmowemu dodatkowi w żeby się nie zapłaciło, ale zażyczyłem i minusów nie stwierdziłem

Ocena:

9

	<b>Producent:</b> Interactive Magic
<b>Wymagania:</b> Win 95, 16 MB RAM, SVGA 1 MB, P90	<b>Dystrybutor:</b> Microsoft Polska tel. (022) 6286924
<b>Internet:</b> <a href="http://www.imagicgames.co">http://www.imagicgames.co</a>	

# Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Najdłuższa (chyba) gra świata

Jednym z częściej podejmowanych tematów wyścigów samochodowych jest bez dwóch zdań międzynarodowy cyrk o nazwie Formuła 1. Wystarczy przypomnieć sobie choćby wydaną nie tak dawno przez Psygnosis F1 '97, aczkolwiek nie jest to akurat ani najlepszy, ani nawet najbardziej reprezentatywny przykład gatunku. Znaleźć można jednak i okazy znacznie lepsze, choćby nawet w postaci „staroświeckiego” Grand Prix 2 z Microprose, który mimo swoich lat nadal trzyma się bardzo zdrowo. Ostatnio jednakże na czoło stawki próbuje przedostać się dzieło mało znanego Midasa ze znakiem charakterystycznym w postaci nieco przydługiej nazwy i bieżników na oponach.

## MCDRIVE

**Z**ostawmy jednak w spokoju pierwszy z nich, w końcu nie nazwa zdobi człowieka, pardon - grę. Tym bardziej, że drugi znak jest w końcu dużo przyjemniejszy. Nie dam wprawdzie za to głowy - mogło mi coś w końcu uszami z niej wylecieć czy przemknąć poza zasięgiem wzroku, ale wydaje mi się, iż jest to pierwszy produkt uwzględniający zmiany wprowadzone przez FIA w tym sezonie. Niby nie ma tego tak wiele, ale i tak znacznie przyjemniej jest się „pościgać”, siedząc w czymś, co wiernie naśladuje bolidy widziane na szklanym ekranie. Nie jest to oczywiście jedyna zaleta tego tytułu, ale bez wątpienia jest jedną z pierwszych rzucających się w oczy.

Drugie co rzuca się w oczy, to nieco dziwny wygląd bolidu przy widoku z wnętrza. Niby fakt, że pojazdy są teraz nieco węższe, ale wygląda to to z początku nieco śmiesznie. Po krótkim okresie przejściowym, na szczęście przestaje przeszkadzać, a przy korzystaniu z monitora siedemnastocalowego wygląda nawet całkiem



### Plusy:

- split screen
- bolidy odpowiadają nawozu regulaminowi FIA
- efektowny ForceFeedback
- duże możliwości zmiany setpointu
- rozbudowany zestaw ustawień dla początkujących

### Minusy:

- dziwne efektyde zachowywanie się bolidu
- brak danych technicznych
- brak rzeczywistych danych z wózków i ich zespołów
- z kierownicy „chodzi” raczej bezwładnie
- nielubna integracja komputerowych kierowców
- brak testerek

### Ocena:

**6**

naturalnie - ale prawdę powiedziawszy, nie każdego na taki gadżet stać... Chwilę później, po pierwszych skojarzeniach z traktorem, do mózgu dochodzą jeszcze dwie informacje: jedna dobra, a druga już tylko taka sobie. In plus zaliczyć trzeba bowiem bez wątpienia widok „swoich” kończyn trzymających kierownicę. Niby jest to tylko mało znaczący szczegół, ale tak naprawdę wpływa on bardzo pozytywnie na przyjemność płynącą z jazdy. Człek czuje się po prostu, jakby sam tam był! Zupełnie identycznie jak w TOCA! Druga informacja tak miła już jednak nie jest - bardzo słabej jakości tekstury pokrywające bolidy realności bowiem nie przydają... Daje się to niby zrozumieć, biorąc pod uwagę brak licencji na wykorzystanie prawdziwych danych, a więc i między innymi wyglądu, ale jest to pocieszenie bardzo mizerne - co to, na dobrą sprawę, interesuje samego gracza?

Z brakiem licencji wiąże się jeszcze jedna niezbyt przyjemna sprawa. Wystarczy zobaczyć listę uczestników wyścigu tudzież nazwy ich

setupu swego bolidu. Tzn. myślę tu głównie o realizmie jazdy. Wprawdzie na najniższym poziomie trudności nie trzeba się z tym trudzić, bo nasz pojazd i tak jedzie praktycznie rzecz biorąc o własnych siłach (trochę oczywiście przesadzam, ale jedyny problem stojący przed kierowcą to zakręcanie na zakrętach i trzymanie joysticka w maksymalnym przednim wychyleniu - hamulce włączają się bowiem automatycznie, poślizgu nie uświadczysz, a zdolności komputera są dość żalosne...). Lecz na wyższych nie ma już tak lekko i będzie się trzeba bawić w zmienianie ustawień. No i wychodzi dość poważny babał - mimo iż zmienić można bardzo wiele (choć nie wysokość zawieszania czy jego twardość, jak w GP2), to brakuje danych telemetrycznych! A tuningowanie bolidu na podstawie własnych odczuć wymaga po pierwsze nieledwiego doświadczenia, a po drugie mnóstwa czasu... Bez jego poświęcenia nie ma jednak co o dobrych wynikach marzyć, tylko jak wielu graczom będzie się chciało tak zrobić?

Sama jazda na torze należy na szczęście do rzeczy dość przyjemnych. Zwłaszcza, gdy jest się jednym z nielicznych posiadaczy joysticka z ForceFeedbackiem. Wprawdzie nie wszystko się czuje - nie uświadczysz na przykład jakichś zmian w czasie jazdy po niezbyt równym asfalcie, co ma na przykład miejsce w SanMarino, ale już wszelkie krawężniki czy wyjazd poza trasę odczuwa się bardzo wyraźnie. Wpływa to bardzo pozytywnie na realizm, ale jazda to niestety nie tylko sama przyjemność. Zawodzi zwłaszcza uczucie prędkości, przez co ma się bardzo niemiłe wrażenie, że nawet przy maksymalnym skróceniu kierownicy jedzie się praktycznie prosto. Zresztą samo działanie dostosowującego maksymalne wychylenie kół do aktualnej prędkości też nie funkcjonuje najlepiej. Irytuje zwłaszcza „niewyrabianie” na co ostrzejszych zakrętach we wspomnianym już SanMarino przy ustawionym na



czterdzieści stopni konie maksymalnego wychylenia kół i przy szybkości praktycznie rzecz biorąc spacerowej (Oki, wprawdzie szybkościomierz wskazuje 30 mil na godzinę, ale nawet przy jeździe rowerem droga ucieka znacznie szybciej...). A konieczność zatrzymywania się i używania wstecznego na pozytywne odczucia zbyt dobrze nie wpływa... teamów - Driver 1 czy Team 1 niewiele przeciętnemu graczowi mówią... Dobrze chociaż tyle, że można to pozmienić, dzięki czemu po paru minutach będziemy się już ścigać z innymi, dobrze nam znanymi osobnikami. Na szczęście tory są podobne do swych rzeczywistych odpowiedników, no i mają również takie same nazwy. Ale żeby nam się w głowach z radości nie poprzewracało, kryją one w sobie (choć pośrednio) niemłą niespodziankę. Wiąże się z nimi bowiem minus innego rodzaju - przygotowanie

czterdzieści stopni konie maksymalnego wychylenia kół i przy szybkości praktycznie rzecz biorąc spacerowej (Oki, wprawdzie szybkościomierz wskazuje 30 mil na godzinę, ale nawet przy jeździe rowerem droga ucieka znacznie szybciej...). A konieczność zatrzymywania się i używania wstecznego na pozytywne odczucia zbyt dobrze nie wpływa...



Niewiele lepiej ma się sprawa z samym wyścigiem. Właściwie to nawet gorzej - na niezbyt przyjemne odczucia z jazdy solo nakłada się bowiem jeszcze niezbyt wielka inteligencja komputerowych przeciwników. Cóż można bowiem powiedzieć o gostku, który zamiast kulturalnie wyminąć, potrafi się władować w twój tylny spoiler? I to pomimo faktu, że wcale mu się nie zajężdza drogi? A z racji braku lusterek (znaczy się one są, ale nie mają szybek...), wcale nie jest tak prosto ustąpić im z drogi - zbyt częste korzystanie z widoku do tyłu najlepiej kończy się bowiem najczęściej na barierkach.

Ala Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 to nie tylko wady, a prócz zalet wymienionych już wcześniej znajdzie się i parę kolejnych. Na przykład wyścig we dwójkę na

jednym ekranie, podzielonym na pół. Na Amigach (ech, fajnie jest sobie powspominać stare czasy) opcja taka była swego rodzaju standardem, miło więc, że choć niektórzy wracają do tego dobrego pomysłu. Niby nie zastąpi on rozgrywki sieciowej, którą gra także zresztą przy skorzystaniu z IPXa umożliwia, ale nie wszyscy są w końcu „osięciowani”, a nie zawsze chce się komputer do kumpla nosić. Do zalet zaliczyć trzeba także oprawę dźwiękową - ryk silnika cichnący czy zwiększający swe natężenie, w zależności od położenia pedału przyspieszenia, jest dla ucha bodźcem bardzo przyjemnym. A i grafika, mimo braku jakichś specjalnych bajerów, wrażenie robi pozytywne: nie skacze, a poza słabymi teksturami na bolidach wygląda solidnie.

Rachunek plusów i minusów przedstawionych powyżej nie wychodzi dla gry Midaśa zbyt pozytywnie. Wprawdzie tych pierwszych jest, przynajmniej jakościowo, nieco więcej, ale na zajęcie miejsca na szczycie twórcy nie powinni się za bardzo moim skromnym zdaniem nastawiać. Osobiście wolę już stareńkiego Formuła 1 Grand Prix 2. Naprawdę! Mimo braku wspomagan



ForceFeedbacku, obsługi akceleratorów 3D, ma po prostu znacznie bardziej rozbudowany setup (co nie dla wszystkich jest jednak taką oczywistą zaletą), a i wrażenia z jazdy są przyjemniejsze. Przynajmniej dla bardziej zaawansowanych, bo początkujący powinni dodać do oceny Johnnego Herberta jeden punkt - z ich perspektywy, przy niższych poziomach trudności jeździ się bowiem bardzo przyjemnie, a wygrane cieszą w końcu tak samo. No ale kiedyś się w końcu dorasta, a wtedy niektóre braki stają się dużo poważniejsze.



<b>U-ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> p120, 16mbram, svga, directx5, w95, 4xcdrom	<b>Producent:</b> Midas Interactive Entertainment BV
<b>Internet:</b> <a href="http://www.gamesarena.com">http://www.gamesarena.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> Midas Interactive Entertainment BV tel. (0031) 499-475936
<b>INFO</b>	

## SUPER SPRZEDAŻ WYŚYŁKOWA!

### Inne ciekawe:

10,000 klipartów	25,-
Biblioteka programisty	25,-
Clipart collection	25,-
Designer 6.0 ang.+ 4.0 pol.	49,50
Eksplozja klipartów	25,-
English Translator	185,-
Euro Letter professional	49,50
Kreator WWW	25,-
LangMaster Słownik j.ang. DVD	199,-
LangMaster Słownik j.ang. CDROM	199,-
LangMaster Pack 4xCD	199,-
LangMaster Kit 5xCD	299,-
Picture Publisher 6.0	49,50
Polskie Fonty upg office 97	35,-
Polskie programy 2 <b>NOWOŚĆ</b>	25,-
Słownik matematyczny <b>NOWOŚĆ!</b>	59,-
Windows Draw 5,0 Micrografix	49,50

### Gry:

Duke Nuken 3D	79,-
Andretti Racing	45,-
Atlantis (po polsku)	115,-
Bez dżojstika nie dotykaj 2	25,-
Bioforce	25,-
Black Dahlia 8xCD	169,-
Carmagedon WKRÓTCE	49,50
Deadlock 2	139,-
Destruction Derby 2	39,-
Die by the sword	163,-
Die Hard Trilogy	45,-
DUNE 2000 <b>NOWOŚĆ</b>	tel.
Earth 2140 (po polsku)	49,-
Earth 2140 mission pack	49,-
Emergency WKRÓTCE	49,50
Eye of Beholder III	37,-
Fade to Black	25,-
Fallout	159,-
Freddie WKRÓTCE	49,50

Fifa Soccer '97	45,-
Fifa Soccer Manager	49,-
Final Doom	49,-
Fire Fight	39,-
Forsaken	159,-
GRY 4 U 2	25,-
Imperium Galactica	49,-
Interstate 76	49,-
Jack Orlando (po polsku)	49,-
Kick Off 98	45,-
Kupiec PL	45,-
Man of War	49,-
Mortal Kombat 3	49,-
Moto Racer	45,-
Nuclear Strike	45,-
Quake	49,-
Queen the eye	145,-
Reah <b>NOWOŚĆ</b> 6xCD (po polsku)	156,-
Realms of Arkania	49,-
Red Baron 2 <b>NOWOŚĆ</b>	tel.
Reflux <b>NOWOŚĆ</b> (po polsku)	49,-
Shadows over Riva	49,-
Seawolf SSN-21	25,-
Sim City 2000 + Theme Hospital	159,-
Sim Tower	45,-
Simon the Sorcerer 2	49,90
Speedway Manager <b>NOWOŚĆ</b>	tel.
Syndicate plus	39,-
Syndicate Wars	45,-
System Shock	25,-
Target <b>NOWOŚĆ</b> 3D (po polsku)	58,-
U.S. Navy Fighters 97	52,-
UFO + X-Com	78,-
Wersal 1685 PL	87,-
World Cup 98 <b>NOWOŚĆ!!!</b>	145,-
X-FILES; Unrestricted Access <b>NOWOŚĆ</b>	85,-

### Muzyka:

Beat 2000 Extravaganza <b>NOWOŚĆ</b>	49,-
Beat 2000 (po polsku)	110,-
Biblioteka muzyka	25,-
Zakrecone rytmy i tapety muzyczne <b>NOWOŚĆ</b>	25,-
Eksplozja dźwięku	25,-
Skarbiec muzyka	25,-
Wawy dla wymagających	25,-

### Manga:

Kiss	35,-
Kiss XXX Collection	35,-
World of Manga 1	25,-
World of Manga 2	25,-
World of Manga 3	25,-
World of Manga 4	25,-
Ninja Scroll (film 2 x CD)	110,-
Akira (film 2 x CD)	110,-
Appleseed (film)	110,-
Manga Balanga	35,-
Manga Power	35,-
Manga XXX Collection	35,-
Manga Fantasy	35,-

### Płyty erotyczne:

Monte Carlo Casino	49,-
Wet - the sexy empire	111,-
Divas X Rebeca	59,-
Gry hazardowe i erotyczne	25,-
Bzykanie na ekranie	25,-
Sex 24h	25,-
Sex & Sex	25,-
Figlarne Filmiki 1, 2, 3	każda po 25,-
Sprzedaj płyt erotycznych wyłącznie dla dorosłych	

### Jak zamawiać wybrane artykuły?

**dzwoń:**  
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006,  
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086 **FAKSUS:** (071) 3537010  
**PISZ** na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57  
**INTERNET** - wypełnij formularz zamówienia na stronie:  
[www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl) lub wyślij maila na adres: [exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

**Sklep firmowy:**  
Dom Handlowy KAMELEON  
Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro  
**Biuro handlowe:**  
Wrocław, ul. Kolistka 4

SEN OPERATA rytmu dla dorosłych ZAWAZANE KATALOGI wysyłamy na specjalne życzenie porządk, faksem lub mailiem, cześć znajduje się na naszej stronie www.exe.com.pl

# Commandos: Behind Enemy Lines

Parszywa szóstka

II Wojna Światowa. Elitarny oddział komandosów wkracza do akcji, po czym oglądamy sekwencje, w których kilku facetów odwiedza koszary wojsk niemieckich i zamienia całość, łącznie z mieszkańcami, w kupę gruzu. Czasami towarzyszy temu jakiś motyw. Dla materialistów są to pieniądze i złoto, dla bardziej ambitnych celem jest wykonanie supertajnej misji polegającej na wysadzeniu strategicznego obiektu lub uratowaniu Bardzo Ważnego Oficera, Który Nie Wiadomo Dlaczego Został Złapany Przez Wroga. Tak czy inaczej, całość kończy się stosami trupów niemieckich żołnierzy i uśmiechniętymi twarzami zwycięzców, którzy z kobietą u boku wracają po wykonanej misji do domu. Czy ten dość skrócony scenariusz coś wam przypomina? Jeżeli nie, to pozwólcie, że rzucę kilka pomocnych haseł: „Działa z Nawarony”, „Komandosi z Nawarony”, „Parszywa Dwunastka”, „Złoto dla Zuchwałych”, „Tylko dla Orłów”.

VON RADKOVITSCH

**T**ytuły filmów, które podałem przed chwilą, mają sporo wspólnych elementów. Głównymi bohaterami jest w nich kilku specjalnie wyszkolonych żołnierzy armii sprzymierzonych, którzy na terenie wroga wykonują misje specjalne. W „Działach z Nawarony” wysadzają dwa potężne działa strzegące wód Morza Kreteńskiego, „Komandosi z Nawarony” niszczą tamę w Jugosławii, aby uniemożliwić atak pancernych dywizji niemieckich na partyzantów, „Parszywa Dwunastka” atakuje zamek, w którym odpoczywają wysocy rangą oficerowie niemieccy, a w „Tylko dla Orłów” dwaj komandosi w towarzystwie dwóch pięknych kobiet ratują z zamku Schloss Adler, centrali SS, generała armii amerykańskiej łódź red.: przynajmniej tak się wydaje niewtajemniczonym we wszystkie niuanse komandosom, ponieważ prawdziwe zadanie jest zupełnie inne! We wszystkich filmach aliancy żołnierze wykazywali się pomysłowością i zadziwiającą skutecznością w eliminowaniu wroga. Wiele razy ich akcje wywoływały uśmiech pobłażania na naszych

U dołu:  
Na dole obóz z Niemcami, na gorze obóz z Niemcami, a w środku łama do wysadzenia. Na szczęście my, biedne misie, czytaliśmy „Komandosi z Nawarony” i wiemy, co robić.

twarzach, bo gdy Niemcy pokazywani w filmie mieli iloraz inteligencji kalafiora, to każda akcja się powiedzie... Chyba...

A może by tak samemu poprowadzić grupę komandosów i wykonać podobnie niewykonalne misje? Samemu zaplanować operację, wyeliminować wszystkich strażników i patrole, wykonać misję bez wywołania alarmu i uciec, zanim wróg zorientuje się, o co chodzi. Tę szansę daje nam gra „Commandos: Behind Enemy Lines” - stworzona przez mało dotąd znaną, hiszpańską firmę Pyro Studios.

Sześciu specjalistów oddaje się pod nasze dowództwo, aby wykonać 20 niesamowicie trudnych misji plus sześć misji treningowych. Akcja gry zaczyna się 20 lutego 1940 roku, czyli w sumie w czasie rozkwitu niemieckiej Rzeszy. W sztabie angielskich sił zbrojnych znajduje się jeden pułkownik, który odrzuca koncepcję wyłącznie walki obronnej i formuje oddział sześciu komandosów, których zadaniem będą misje dywersyjne i wspomagające na terenach wroga.



zostawia żadnych śladów, jest cicha i skuteczna. Potem trzeba coś tylko zrobić z ciałem. „Księżę” używa z kolei strzelby snajperskiej „Lee Enfield Mk1”, która posiada celownik optyczny i bardzo duży zasięg. Do dyspozycji oddziału oddano też karabin maszynowy, składaną łódź pontonową, materiały wybuchowe, detonatory, pułapki, granaty, liny do wspinaczki i kilka rodzajów mundurów, przydatnych w zależności od warunków operacji. Praktycznie większość z tego wyposażenia, oprócz noża i pistoletu, może być wykorzystana tylko przez jednego komandosa - specjalistę w danym fachu. Tyczy się to materiałów wybuchowych, pontonu, strzykawki i pułapki. Oprócz własnego sprzętu komandosi mogą oczywiście używać pojazdów i broni zdobytej na wrogu. Czołgi, gniazda karabinów maszynowych, kanonierki, ciężarówki i samoloty będą nierzadko jedynymi narzędziami pomagającymi w ucieczce.

KTO, GDZIE I PD CD?

Pierwsza operacja ma miejsce w Norwegii. Jest bardzo łatwa i przyjemna do przeprowadzenia. Trzeba jedynie zniszczyć radiostację wroga za pomocą beczek wypełnionych

benzyną. Do dyspozycji mamy tylko trzech komandosów, bo nie zawsze cała szóstka jest potrzebna. Niestety, nie mamy możliwości wyboru, ilu ludzi chcemy wykorzystać w danej

## HARDWARE

Sprawa prawie najważniejsza, czyli narzędzia zabijania, jakimi dysponują nasi ludzie. Podstawą jest „kłamka”, czyli standardowy pistolet automatyczny Smith&Wesson kaliber 9 mm. Zasięg ma to niewielki, robi dużo hałasu i przeciwko Niemcom uzbrojonym w automaty nie ma szans. Bardziej finezyjną bronią jest prawie 18-centymetrowy nóż, za pomocą którego można cicho załatwić spacerującego szkapę. Jedynym problemem jest to, że po zadżganlu faceta na ziemi pozostaje plama krwi. Innym cichym zabójcą jest strzykawka z trucizną, używana wyłącznie przez „Dziwaka”. Nie



misji. Ciekawostką jest fakt, że we wszystkich 20 misjach występuje cały czas ta sama grupa. Oznacza to, że nie możemy (a przynajmniej nie powinniśmy, myśląc o ukończeniu gry) stracić ani jednego komandosa. Im dalej w las, tym misje stają się coraz bardziej trudne. Po Norwegii przychodzi czas na Afrykę Północną, Francję i na końcu Niemcy. Każda misja stawia przed nami inne zadania. Raz musimy wysadzić w powietrze tamę i uniemożliwić Niemcom dalszą ofensywę („Komandosi z Nawarony”),

innym razem na zniszczenie czeka wielkie działo dalekosiężne, które zagraża naszym siłom inwazyjnym („Działa Nawarony”). Norwegia to głównie misje sabotażowe. Pozbywamy się po kolei radarów, tamy, dział samobieżnych i składów paliwa. W Afryce Północnej sprawy się komplikują. Tam czekają na nas misje pustynne, wysadzanie wież wiertniczych, uratowanie naszego dowódcy z obozu wroga, ucieczka po dachach El Algeila. Misje we Francji to burzenie

mostów, sabotażowe akcje przeciw okrętom wojennym Niemców i dominujące operacje przeciw instalacjom niemieckiej V-2.

Każdą misję poprzedza dokładna odprawa i objaśnienie zadań do wykonania. W zależności od rodzaju misji do dyspozycji mamy odpowiednich komandosów. Na pierwszy rzut oka większość z celów, które musimy osiągnąć wydaje się niewykonalna. Tu właśnie do gry włącza się nasze myślenie. Co mi przypominało,

## Dramatis PERSONAE

Nasza Parszywa Szóstka w pełni zasługuje na swoją nazwę. Jest to zbieranina twardych facetów, którym nie do końca podobają się zasady panujące w wojsku, a swoje wątpliwości przekazują przełożonym w postaci rękoczynów.



Szef bandy i największy zabijaka to sierżant Jerry „Malutki” McHare. Ten wielki Amerykanin jest wyjątkowo gwałtowną i sprawiającą problemy postacią. W latach 30 mistrz judo w USA, w 1939 skazany na 15 lat ciężkich prac za uderzenie wyższego rangą oficera. W zamian za anulowanie wyroku, w 1940 wstąpił do Korpusu Komandosów. Nasz osiłek wslawił się kilkoma pokazowymi akcjami, jak ta na wyspie Vaagso.



Sam bez amunicji dostał się do niemieckiego bunkra i tylko za pomocą noża pozbawił życia 16 wrogów. Kilka tygodni później na lotnisku Timini zaatakował niemiecką wieżę obserwacyjną i mimo ostrzału, uszczuplił armię Adolfa o kolejne 15 nazwisk. Jack O'Hara jest ekspertem w walce wręcz. Niezastąpiony w posługiwaniu się bagnietem, załatwi każdy „chodzący problem”.

Drugi w kolejce to James „Fins” Blackwood - specjalista od roboty nawodnej i podwodnej. Swoje doświadczenie zdobył między innymi podczas uczestnictwa w corocznych regatach pomiędzy uniwersytetami Cambridge i Oxford. W 1935 wstąpił do marynarki i został kapitanem. Awantura na Hawajach postawiła przed nim dwa



wyjścia: albo wstąpi do Komandosów, albo zostanie wydalony z armii. Podczas wycofywania wojsk alianckich z Dunkierki, otrzymał Krzyż Wojskowy za uratowanie 45 żołnierzy, otoczonych przez Niemców na francuskiej plaży. Mówi się, że miał problemy z alkoholem, ale obecnie obowiązek wojskowy postawił na pierwszym miejscu. W akcji jest nieoceniony jako nurek i w ogóle we wszystkich operacjach związanych z transportem wodnym daje się poznać jako profesjonalista... Koledzy mówią o nim, że mógłby pływać nawet w pudelku od butów.

Ostatnim, ale w żadnym razie nie najmniej ważnym, członkiem grupy jest Amerykanin Sid Perkins. W 1937 Sid ucieka z USA, zagrożony wyrokiem więzienia i pod groźbą deportacji wstępuje do armii angielskiej. Tam współpracuje z Wydziałem Spraw Zagranicznych w sprawie testowania pojazdów przechwyconych od Niemców. Jego najbardziej znana akcja miała miejsce na lotnisku Tamet, gdzie zniszczył



osiem niemieckich myśliwców karabinem maszynowym zainstalowanym w swoim jeepie, po czym staranował kolejne 4, czyniąc je bezużytecznymi. Armia potrzebuje go z jednego powodu - jeżeli coś jeździ, Sid zawsze to poprowadzi. W akcji przydaje się też jego znajomość mechaniki i umiejętność operowania różnego rodzaju urządzeniami, jak działa, czołgi, karabiny maszynowe.

Kolejnym cichym zabójcą jest Sir Francis T. Woodlridge alias „Książę”. Pochodzi ze szlacheckiej rodziny i



chyba najbardziej ze wszystkich zasługuje na miano „cichociemnego”. „Książę” jest po prostu snajperem. O jego kwalifikacjach świadczy między innymi Złoty Medal w strzelaniu na Olimpiadzie w Monachium w 1936. Po krótkiej służbie w Indiach, wstąpił do Korpusu Komandosów. Podczas jednej z pierwszych operacji wslawił się strzałem z prawie dwóch kilometrów, którym pozbawił Niemców dowódcy garnizonu w Narwiku. Bardzo spokojny charakter, nie lubiący towarzystwa, ale idealnie wypełniającego swoje obowiązki.

Aby wysadzać niemieckie instalacje, potrzebny jest saper, czyli spec od ładunków wybuchowych. Tę rolę w oddziale pełni Russel „Piekielny” Hancock. W przeszłości pracował jako strażak w rodzinnym Liverpoolu, w 1934 wstąpił do Wydziału Ładunków Wybuchowych, gdzie długość życia jego członków wynosi dużo poniżej średniej krajowej. Podczas ataku na port w St. Nazaire rozmięcił i zdetonował kilkanaście ładunków, które



unieruchomiły port na kilka miesięcy. Dla Korpusu głównie liczy się jego wiedza o wszelkiego rodzaju materiałach wybuchowych. Wysadzenie każdego wskazanego obiektu to jego zadanie.

Bardzo ważną postacią w naszej gromadce jest Rene „Dziwak” Duchamp. Pracownik wywiadu francuskiego, uczestnik ruchu oporu i okazjonalny uczestnik w misjach Korpusu, „Dziwak” zna perfekcyjnie pięć języków, w tym oczywiście niemiecki. Bardzo często podszywa się pod niemieckich oficerów i z zimną krwią eliminuje niczego nie



spodziewających się hitlerowców. Posiada bardzo wiele informacji o rozmieszczeniu i ruchach wojsk niemieckich. Jego „konikiem” jest niszczenie pociągów z zaopatrzeniem dla Rzeszy.

Nie bez powodu rozpisuje się na temat uczestników tajnych operacji. Jak widać, każdy z nich jest specjalistą w swoim fachu i wykonując znane sobie czynności, zapewni 100-procentowy efekt. I tak: pontonem kieruje tylko James Blackwood, w mundur niemiecki może przebrać się nikt inny jak „Dziwak”, a z dużej odległości wroga pozbędzie się „Książę”.

że nie napisałem o najważniejszej rzeczy, czyli jaki to rodzaj gry? Właściwie do końca tego nie wiadomo. Nie jest to strategia, nie jest to gra zręcznościowa, bo ani jedno ani drugie same nie zapewnią zwycięstwa. Powiedziałbym, że

Stacja radarowa, którą trzeba zniszczyć i samolot, którym trzeba uciec. Wokół, jak zwykle, dużo Niemców, których trzeba wyeliminować.



„Commandos” jest grą strategiczno-zręcznościową rozgrywaną się w czasie rzeczywistym, gdzie jedno bez drugiego się nie obędzie. Izometryczny rzut na pole akcji zapewnia widok wszystkich ważnych szczegółów. Nasi komandosowie poruszają się czolgając, zwykłym marszem lub biegiem. Dookoła szwendają się niemieckie patrole z psami, a ze wszystkich stron miejsca operacji strzegą wieże strażnicze.

Patrole i strażnicy mają ustalone trasy i poruszają się tylko po określonych ścieżkach. Każdy niemiecki żołnierz obserwuje co się dzieje wokół niego i jeżeli dostrzeże np. któregoś z naszych komandosów czy nawet leżące ciało swojego kolegi, zaraz może ogłosić alarm. Wtedy praktycznie jest „po ptakach”, bo na odgłos syreny alarmowej z koszar wysypują się dodatkowe oddziały, które praktycznie uniemożliwiają ciche załatwienie sprawy. W tej grze liczy się najbardziej dyskrekcja. Jeżeli zadżgamy jakiego żołnierza, to najlepiej od razu schować ciało w niewidocznym miejscu. Jeżeli poruszamy się po śniegu, trzeba zwracać uwagę na ślady, jakie zostawiamy za sobą, bo patrole niemieckie nie są tak głupie i od razu podążają naszym tropem. Chociaż zależy to jednak od żołnierza. Każdy ma przecież inny charakter i jeden od razu zacznie krzyczeć na alarm, a drugi zlekceważy ślady i dla własnego spokoju pójdzie dalej.

Dowódcy obozów niemieckich nie pozwolą sobie dmuchać w kaszkę. Tak ustawiają patrole i strażników, żeby się nawzajem obserwowali. Jeżeli któryś zauważy, że jego kolega nagle „zasłabł”, od razu zwoluje ferajnę i rusza na pomoc. Dlatego przed każdą misją warto prześledzić trasy patroli i zasięg wzroku strażników, i tak ich załatwiać, żeby inni się nie domyślili o co chodzi. Przykładowo, w jednej misji, gdzie naszym zadaniem jest sprzątnięcie niemieckiego generała podczas jego porannego spaceru, warunkiem powodzenia operacji jest „zachowanie ciszy”. Ogród, w którym generał sobie spaceruje jest gęsto obstawiony, a na dachach okolicznych budynków zezują na okoliczne uliczki strażnicy. Przy obydwu wyjściach z rezydencji generała są podstawione

U dołu: Wielki pancernik - brat Bismarcka. Wokół grodzie przeciwlotkowe, patrole Niemców i czołg w garażu. Za pół godziny Lego wszystkiego ma nie być.



#### Plusy:

- idealne odwzorowanie rzeczywistości
- fajne misje
- odjazdowa grafika
- „Komandos z Hawarony”, „Parszywa Dwunastka”... wszystko w jednym!
- Uwaga! Wymagane myślenie!
- nie ma to jak nóż
- strzykawka też miszgo sobie

#### Minusy:

- od myślenia może głowa rozboleć
- niektóre misje powodują, że zastanawiamy się, czy w ogóle nasz mózg funkcjonuje

Ocena:

**9**

dwa Mercedesy, które w razie alarmu mają za zadanie bardzo szybko wywieźć „nasz cel” w bezpieczne miejsce. Czyli, krótko rzecz biorąc - gdy ktoś nas zauważy, to general po 15 sekundach pruje samochodem gdzie pieprz rośnie.

#### MYŚLENIE DZIŚ W CENIE

Na rynku tyle się mnoży strategii czasu rzeczywistego. Głośno mówi się, że AI komputera wymaga szczegółowego zaplanowania misji, dobrego gospodarowania surowcami itp. Co oni wiedzą o myśleniu? Niech któryś z tych amatorów zagra w Commandosa, wtedy zobaczy, co to znaczy, że komputer wymaga od nas myślenia. Tu nie można po prostu ruszyć całą grupą w sam środek obozu i wystrzelać wszystkich. Niemcy są wyposażeni w automaty i strzelby snajperskie. Co krok natykamy się na gniazdo karabinu maszynowego i wieżę strażniczą. Tu trzeba pomyśleć i zaplanować jak zrealizować zadanie. Jedną misję wykonuje się po kilka godzin, ciągle nagrywając i ładując grę. Ruszamy komandosem w kierunku stojącego tyłem do nas żołnierza, zabijamy go,



Pozostaje mi jeszcze trochę formalności, czyli ocena grafiki i muzyki. Grafika, co tu dużo mówić, jest idealna. Bardzo dokładnie odwzorowana rzeczywistość, dbałość o szczegóły (Niemcy jak się nudzą, robią różne fajne rzeczy, przy których palenie papierosa to banal). Wszystko w wysokiej rozdzielczości, dodatkowo w czasie misji można obraz akcji dowolnie powiększać i zmniejszać. Jeżeli komuś jest tak wygodniej, to dla każdego komandosa można stworzyć mały ekran, na którym znajdzie się on i jego otoczenie. Podczas misji w Norwegii, Afryce, Francji i Niemczech możemy podziwiać architekturę i krajobrazy właściwe dla tych regionów. Grafice nie ustępują efekty dźwiękowe - słychać szum wody, krzyki Niemców, odgłosy kroków, strzały. Poza tym cisza, czyli tak, jak powinna być wykonana każda misja. Dobra grafika i muzyka w grze to dziś standard, więc nie będę się rozpisywał na ten temat za dużo. W Commandosie najważniejszy jest koncept gry i odwzorowanie rzeczywistości. A to wyszło hiszpańskim programistom znakomicie.

bierzemy ciało, w tym momencie padają strzały - jakiś maruder zobaczył nas i to jest koniec, znów „load” i tak do uzyskania efektu. Każdy krok musi być obmyślony, a ruchy idealnie skoordynowane z ruchami Niemców. Czasami raz na 15 minut zdarza się okazja, że dany żołnierz nie jest obserwowany i bez hałasu możemy go zdjąć. Normalnie, jak na prawdziwej wojnie.

Nasz snajper nie ma kilkudziesięciu naboji, tylko na przykład trzy. Trzeba więc pomyśleć, jak najbardziej efektywnie je wykorzystać. A może nie warto załatwiać strzałem z daleka faceta, którego bez problemu można osiągnąć nożem, bo strzelba snajperska przyda się później? Pytania, setki pytań, na które musimy sobie odpowiedzieć podczas misji - to jest dopiero myślenie!



**Wymagania:**

w95, p120, 16 Mb, 4xcdrom, VGA 1Mb

Internet: <http://www.eidosinteractive.com/commandos>

**Producent:**

Pyro Studios/Eidos Interactive

**Dystrybutor:**

Mirage  
tel. (022) 6179321

**INFO**



# Wall Street Trader 98

Rekiny finansjery...

Ostatnimi czasy gry ekonomiczne mogą się kojarzyć tylko i wyłącznie z produktami typu **Industry Giant** czy **Capitalism**. Ich głównymi atutami są najczęściej wspaniała grafika i... **akcja(!)**. Za to prawdziwy wążek gospodarczy **bardzo często jest potraktowany po macoszemu, co odstrasza miłośników operacji finansowych.** Ale ostatnio **naprzeciw oczekiwaniom takich wrażliwych osób wyszła firma Monte Cristo Multimedia, która zaprezentowała swój najnowszy tytuł Wall Street Trader 98.**

## YASIU

**J**ak już sama nazwa aplikacji wskazuje, naszym polem do popisu będzie tu szeroko rozumiana giełda. Celem gry, krótko mówiąc, jest zdobyć jak największą kasy poprzez odpowiednie zakupy i sprzedaż różnych walorów. To był skrót - tak naprawdę to gra ma trochę bardziej rozbudowaną fabułę. Otóż chodzi o to, żeby zostać spadkobiercą rekina giełdy - Lora Fleminga, którego fortuna jest tak ogromna, że aż trudno to sobie wyobrazić. Jednak nie jest to takie proste... Lord nie zostawił żadnego oficjalnego „sukcesora”, a swoje pieniądze zdecydował się powierzyć komuś, kto, podobnie jak on, na giełdzie czuje się jak w domu.

Droga do celu jest trudna... Używając komputera Lora, będziesz musiał, drogi graczu, przejść pomyślnie przez serię wymyślonych przez właściciela fortuny, o którą walczysz, misji. W miarę postępów, komputer będzie ci oferował coraz to nowe możliwości, które będziesz musiał błyskawicznie wykorzystywać, żeby nie zostać w tyle za konkurencją, która nie zawsze gra fair.

Ty zresztą też nie musisz grać całkiem czysto... ale zacznę może od początku. Komputer Lora to dziwne urządzenie, które pomimo swojego skomplikowanego wyglądu pozwala na szybkie wykonywanie wszystkich operacji giełdowych. Na bieżąco podaje kursy wszystkich interesujących cię „towarów”, co jakiś czas raczy cię nowościami ze świata, z których będziesz musiał wywnioskować, w co warto zainwestować, a czego trzeba się pozbyc. A to wcale nie jest takie proste... Do wyboru masz szesnaście sektorów (takich jak waluty, akcje, paliwa,

komunikacja itp.), z których każdy zawiera co najmniej sześć pozycji do wykorzystania podczas operacji na giełdzie. Każdy z towarów, z chwilą wejścia na giełdę, jest dokładnie opisany (na początku masz dostęp tylko do dwóch), łącznie z informacjami, co powoduje zmianę jego notowań itp. Tego typu dane trzeba analizować wyjątkowo dokładnie, bowiem powodzenie w ogromnej części zależy właśnie od ich zrozumienia. I tu wychodzi szydło z worka - widać bowiem, że gra jest skierowana do ludzi, którzy naprawdę lubią „te klocki” i do tego są prawdziwymi specami w tej dziedzinie. Laik ma małe szanse na



zwycięstwo - ale przecież WST 98 można potraktować jako trening przed prawdziwym robieniem kasy „na parkiecie”. Nie brakuje tu praktycznie niczego, z czym mamy do czynienia w prawdziwej „rzeczywistości giełdowej”. Jest więc dostęp do agentów, szpiegów, a nawet rzecznika prasowego... Z pomocą tych osób dowiadujemy się, co szykują inni, jakie są prognozy co do przyszłych notowań itp. Ponadto gracz ma możliwość wykupywania towarów swoich rywali, a nawet całkowitego zlikwidowania

U góry:  
Czyby Al Gore tak wyrażał swoje poparcie dla programu?

operacje, nie jest szczytem geniuszu. Ale w sumie niczego jej nie brakuje - ekran jest przyjemny dla oka, funkcjonalny i właściwie to powoduje, że uważam go za naprawdę dobry. A do tego należy dodać jeszcze mnóstwo klipów wideo i dźwięków przekazujących nam informacje. Słyszymy po prostu radiowe wiadomości lub oglądamy film - wszystko oczywiście bardzo dobrej jakości.

I tak też można powiedzieć o całym tym produkcie - jest profesjonalnie zrobiony, pomimo tego, że zapewne nie znajdzie zbyt wielu fanów - wszyscy wiemy, co tak naprawdę preferują obecnie gracze komputerowi. Ale ludzie lubiący tego typu rozrywkę muszą z WST 98 zapoznać się koniecznie!

Ps. Ocena podana jest z punktu widzenia typowego gracza. Zainteresowani, wszelkiej maści maniacy i entuzjaści mogą spokojnie tu dodać ze 3 punkty...

### Plusy:

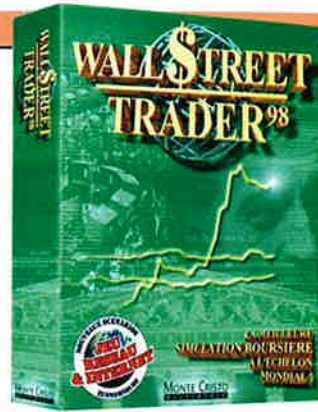
- grafika
- chyba jedyna porządna gra giełdowa
- możliwość gry w Internecie
- wiele opcji prowadzenia rozrywki

### Minusy:

- gra tylko dla fanatyków
- teksty tylko mówione (dotyczy filmów)

Ocena:

5



konkurencji - wprowadzie wymaga to dużych nakładów, ale dzięki temu delikwent już nam nie zaszkodzi.

Za to zaszkodzić mogą nam różnego rodzaju wypadki losowe jak: katastrofy tankowców, strajki itp. W pewnej części są one oparte

na prawdziwych wydarzeniach, ale nigdy nie mają miejsca w tym samym momencie. Ogólnie rzecz biorąc, możliwości jest naprawdę bardzo dużo i zwolennicy tego typu gier powinni być w siódmym niebie. A zapewniam was, że nie wymienię wszystkich możliwości WST 98 - jest ich po prostu za dużo; tak prawdę mówiąc, najlepiej przedstawiłby je wam fachowiec-ekonomista, a nie taki skromny recenzent programów komputerowych jak ja.

Ala kogo to obchodzi, skoro jeszcze nawet nie napisałem, jak to wszystko prezentuje się od strony graficznej i dźwiękowej. Cóż... muszę powiedzieć, że gierka miłe mnie zaskoczyła. Może grafika samego komputera, za pomocą którego wykonujemy wszystkie

operacje, nie jest szczytem geniuszu. Ale w sumie niczego jej nie brakuje - ekran jest przyjemny dla oka, funkcjonalny i właściwie to powoduje, że uważam go za naprawdę dobry. A do tego należy dodać jeszcze mnóstwo klipów wideo i dźwięków przekazujących nam informacje. Słyszymy po prostu radiowe wiadomości lub oglądamy film - wszystko oczywiście bardzo dobrej jakości.

I tak też można powiedzieć o całym tym produkcie - jest profesjonalnie zrobiony, pomimo tego, że zapewne nie znajdzie zbyt wielu fanów - wszyscy wiemy, co tak naprawdę preferują obecnie gracze komputerowi. Ale ludzie lubiący tego typu rozrywkę muszą z WST 98 zapoznać się koniecznie!

Ps. Ocena podana jest z punktu widzenia typowego gracza. Zainteresowani, wszelkiej maści maniacy i entuzjaści mogą spokojnie tu dodać ze 3 punkty...

<b>U-ACTION</b>	
Producent: Monte Cristo Multimedia	
Wymagania: P75, 16MB RAM, SVGA, CD-ROM X4	
Dystrybutor: Monte Cristo Multimedia	
Internet: <a href="http://www.montecristo-multi.com">http://www.montecristo-multi.com</a>	
<b>INFO</b>	

# Final Fantasy VII

## Ostateczna fantazja

W Japonii sprzedano ponad trzy miliony kopii. Na całym świecie szacuje się, że z półtek zeszło ponad dziesięć milionów. Nie są to wyniki sprzedaży albumów Michaela Jacksona czy Madonny. Tylu graczy na całym świecie chciało zagrać w Final Fantasy VII; grę RPG - legendę, która stała się sławna zanim jeszcze pojawiła się na rynku. Niestety, tylko posiadacze konsol PSX mogli delektować się dziesiątkami godzin spędzonych przed ekranem telewizora. Desperaci kupowali grę, a do niej wymagany sprzęt. Pomyślcie! Dziesięć milionów grało w jedną grę. Pecciarzy krew zalewała, aż do początku tego roku, bo wtedy ogłoszono, że EIDOS wyda FF VII na PC.

VON RADKOVITSCH

**T**wórcy wersji konsolowej, firma SquareSoft, zatrudniła 200 specjalistów, którzy prawie cały rok zajmowali się konwersją. Gigantyczny sukces oryginału wymagał szczególnej staranności w pracach, które zakończyły się dwa miesiące temu. Na początku lipca Final Fantasy VII pojawił się na półkach polskich sklepów z grami komputerowymi.

### HISTORIA TO NIEBANALNA

Świat przyszłości. Planetą rządzą korporacje, a wśród nich największa i najpotężniejsza - Shinra. Za pomocą swoich żołnierzy i lewych operacji wspięła się na sam szczyt i praktycznie rządzi całą sferą. Jak to zwykle bywa, władcy nigdy za mało i po Ziemi przyszedł czas na cały Wzechświat (ale ambicje...). Aby go opanować, potrzebne są niezliczone ilości energii. Szefem Shinra nie trzeba było szukać daleko, bo pod ich stopami - ich własna planeta produkowała zyciodajną energię, dzięki której planeta mogła żyć. Nic innego nie pozostało, jak zabrać się do eksploatacji tej energii. Nic to, że innym może jej nie starczyć i dzięki takim poczynaniom cała planeta może umrzeć. Najważniejsza jest władza! Władza, pieniądze i energia! Na drodze do sukcesu staje ruch oporu Avalanche. Ruch oporu to może za dużo powiedziane. Ot, garstka szaleńców, którzy nie podporządkowali się władzy Shinra i chcą uratować planetę przed nieuchronnym losam. Za pomocą akcji dywersyjnych, sabotażowania posunięć korporacji, członkowie Avalanche mają nadzieję powstrzymać eksploatację zyciodajnej energii.

Wcielamy się w postać Clouda Strife'a - byłego członka oddziałów specjalnych korporacji Shinra znanych pod nazwą „Soldier” - obecnie

najemnika, który za dobrą kasę zrobi wszystko dla każdego. Tak się składa, że nawiązał się Avalanche, który zapłacił za współpracę przy operacji wysadzenia jednego z siedmiu reaktorów miasta. Organizacją Avalanche dowodzi Barret Wallace - czarnoskóry olbrzym z działkiem Vulcan zamiast prawej dłoni. Podczas naszej podróży po świecie Final Fantasy spotkamy jeszcze kilkadziesiąt innych ciekawych postaci. Część z nich przyłączy się do nas, aby wspólnie walczyć z tyranią Shinra, znajdzie się też wielu zapiekłych wrogów, a wśród nich sam Sephiroth - były dowódca formacji Soldier.

Przygody, jakie przeżywamy wraz z Cloudem i „bojownikami z Avalanche”, są przejmujące.

zadziwiające i wzruszające. Między bohaterami z czasem nawiązują się przyjaźnie, w niektóre serca wkrada się nawet miłość. Wydarzenia i dialogi nie są tak banalne jak w innych grach tego typu. Tu czuje się, że sprawa jest poważna, każda linijka wymiany zdań jest ważna i wnosi coś nowego. Każdy z bohaterów ma unikalną osobowość, która wpływa na jego zachowanie w ekstremalnych sytuacjach. Niektóre wydarzenia wzbudzają w nas gniew, inne powodują łzy. Okrucieństwo świata, w którym toczy grę, najlepiej obrazuje decyzja szefa korporacji Shinra, dotycząca zniszczenia całego sektora zamieszkanego przez tysiące ludzi tylko po to, aby pozbyć się ukrytej gdzieś tam kryjówki Avalanche.

Cloud z początku zainteresowany jest całą sprawą wyłącznie z pobudek finansowych.

Dopóki mu płacą za usługi, dopódy będzie je świadczył. Z czasem jego nastawienie się zmienia, a kiedy ginie jedna z bliskich jego sercu dziewczyn, decyduje się już na poważnie włączyć do akcji i skopać Shinrę tyłki.

### KLASYKA RPG

Final Fantasy klasyfikuje się jako klasyczny RPG, czyli nie może zabraknąć tam różnych współczynników charakteryzujących bohaterów, które rosną wraz ze zdobywanym doświadczeniem. W walce najważniejszym parametrem jest HP, czyli Hit Points - jest to odporność postaci na ciosy. Gdy spadnie poniżej setki, tracimy pierwotne możliwości bojowe i stajemy się wolniejsi i mniej skuteczni. Jeżeli wyniesie zero, postać traci przytomność i umiera. Drugą cyfrą, która liczy się podczas potyczek jest MP, czyli Magic Points - mierzy ona zdolność postaci do atakowania magią. Oczywiście im większa, tym lepsza, a nasza magia staje się potężniejsza. Są też inne parametry mniej popularne, jak szybkość, siła ataku i zdolności obrony. Wraz ze wzrostem doświadczenia bojowego, które, jak sama nazwa wskazuje, można zdobyć tylko podczas walki,



Po prawej: Mówicie że to duży miecz? Zobaczcie widzieli ten, który ma mój starszy brat..



NAME	HEALTH	MP	LIMIT	TIME
Cloud	397/461	83		
Tifa	396/420	62		
Barret	398/504	75		

NAME	HEALTH	MP	LIMIT	TIME
Cloud	242/320	38		
Barret	327/327	43		

NAME	HEALTH	MP	LIMIT	WATT
Cloud	320/320	26		
Barret	327/327	43		

# Postacie

## Cloud Strife

Główny bohater gry, 21 najemnik, były członek elitarniej formacji „Soldier”. Po wypadku odszedł z korporacji i teraz za pieniądze wykonuje różne zadania, wymagające doświadczenia bojowego. Niezależny i cały czas trochę przynębniony charakter, jest bardzo dobrym nabytkiem organizacji Avalanche. Na wyposażeniu ma ogromny, dwuręczny miecz, którym wszystko trnie jak chcieć.

## Barett Wallace

Szef organizacji Avalanche. Zamiast prawej ręki wszczepiono mu działko Vulcan. Specjalista od brutalnych akcji, raczej stroni od magii. Mówi się, że jego postać wzoruje się na B.A Barracucie z serialu „Drużyna A”.

## Aeris Gainsborough

Piękna, tajemnicza kwiaciarka. W zniszczonej katedrze w Midgar hoduje kwiatki. Ma ochotę na Clouda i jest drugim bokiem trójkąta miłosnego (pierwszym jest Cloud, a trzeci macie obok). Dziewczyna jest skłócona z przybraną matką, bardzo uduchowiona i podobno jest idealnym kandydatem do formacji Soldier. W walce bardziej przydają się jej zdolności magiczne niż siła.

## Tifa Lockheart

Tifa jest ekspertem w walkach wschodnich. Normalnie pracuje jako barmanka w slumsach o jakże ironicznej nazwie „Siódme Niebo”. W dzieciństwie kręciła z Cloudem, teraz jest trochę zbyt nieśmiała, aby wyjawić mu swe prawdziwe uczucia. To jest właśnie trzecia część trójkąta. Lewy but zaopatrzony jest w metalowe okucia, które zwiększają obrażenia zadane przeciwnikowi.

## Cait Sith

Cait jest maszyną do przepowiadania przyszłości, znaną w kompleksie rozrywkowym The Gold Saucer. Ten dziwak porusza się na barkach grubego golema, z którym komunikuje się za pomocą megafonu. Atakuje używając kości do gry, jednorękiego bandyty i innych ciekawych akcesoriów.

## Red XIII

Bardzo inteligentna bestia o czerwonej sierści, trzymana przez korporację Shinra w celach doświadczalnych. Przybyła z bardzo daleka i praktycznie nie ma o niej żadnych bliższych informacji.

## Yuffie Kisaragi

Yuffie jest bezpośrednią dziedziczką klanu ninja. Ma trochę trudny charakter i za bardzo nie można jej ufać. Jest bardzo przydatna w walce jako doświadczony i świetnie wyposażony wojownik.

## Vincent Valentine

Tajemnicza postać, która w przeszłości była uwięziona przez Shinra i poddawana okrutnym eksperymentom. Jego pochodzenie jest nadal zagadką. Jeżeli uda ci się go odnaleźć, zyskasz bardzo przydatnego stronnika. Vincent jest bardzo wyrachowanym i chłodnym facetem, który posiada niesamowity refleks i potężną broń, co czyni go niezastąpionym w walce. Jego dewiza: „Jeden strzał, jeden zabity”.

## Cid Highwind

Najlepszy pilot na świecie, facet o bardzo ciepłym sercu, burmistrz Rocket Town. Zwykle można go spotkać ubranego w pilotkę, biały szalik i gogle, palącego papierosa. Bardzo dobry w walce.

## Sephiroth

Najbardziej tajemnicza postać w grze. Definitywnie zły charakter. Sephiroth jest byłym dowódcą elitarniej formacji Soldier i zarazem nauczycielem Clouda. Wszyscy myśleli, że nie żyje, ale wrócił, sięgając wokół strach. Swoich przeciwników pozbywa się za pomocą nowego miecza Masamune.



rośnie też poziom ogólnego doświadczenia postaci. Każdy wzrost poziomu o jeden powoduje zwiększenie wszystkich współczynników. Innym sposobem „napakowania” swojego ulubieńca jest założenie dobrej zbroi i wyposażenie ją w dobrą broń - zwiększa się wtedy skuteczność ataku konwencjonalnego; zadajemy przeciwnikowi



U góry:  
Wróg atakuje!  
No to może jakąś małą  
kontra?

większe obrażenia. Od czasu do czasu sytuacja zmusza nas do zagrania w minigry, jak wyścigi motorami czy obrona wyspy przed atakiem inwazyjnych sił Shinra - tu mamy coś w rodzaju uproszczonego Command & Conquer.

Droga do celu nie jest jasna i prosta. Nie zawsze musimy trzymać się głównego zadania. Napotkane postacie zwracają się często o pomoc, która wymaga działań zupełnie nie związanych z głównym celem gry. Za takie wykonane zadanie otrzymamy ciekawy prezent lub po prostu uścisk dłoni i głębokie wyrazy wdzięczności. Jednym z najważniejszych atutów tej gry jest przewidywalny czas grania. Dla zaawansowanych graczy, którzy będą od razu dążyć do celu, przewiduje się minimum 50 godzin zabawy. Dla początkujących, którzy lubią poboczne zadania i nie śpieszą się za bardzo w swojej misji, czas ten może osiągnąć nawet ponad 100 godzin.



## ABRAKADABRA

W Final Fantasy zastosowano jeden z najlepszych systemów używania magii. Teraz każdy z członków grupy Avalanche może czarować. Jedyną rzeczą, jaka jest do tego potrzebna to „Materia”. Są to takie kulki, które umieszczamy w broni lub pancerzu. Reprezentują one różne rodzaje magii. Mamy na przykład Materię ognia, Materię lodu, Materię uzdrawiania i kilkanaście innych... Oprócz standardowych Materii, występują jeszcze



zdobywanym doświadczeniem ilość ekstra ataków rośnie. Większość bandytów, których musimy pokonać, najłatwiej zniszczyć za pomocą magii. System ataku jest podobny do tego z użyciem normalnej broni. Wybieramy wtedy z dostępnych rodzajów magii jeden, i nasz facet sam już wykona resztę. Przeciwnika trafia wtedy piorun, zaczyna się palić lub ogarnia go przejmujące zimno. Jeżeli walczymy z bossem, to na każdego najlepszy jest najoźściej tylko jeden rodzaj magii. Zmusza to nas do eksperymentowania podczas potyczki, co niekiedy kończy się zbyt wczesną śmiercią (naszą oczywiście). Po wygranej walce dostajemy zdobywcze w postaci pieniędzy, różnych akcesoriów jak buteleczki z lekami, eter, bronią i zbroje. Do naszego doświadczenia dolicza się także punkty, których ilość zależy od

U góry: Wyraźnie widać mangowce kształtali bohaterów



rodzaju pokonanego przeciwnika. Im był silniejszy, tym więcej punktów za niego dostaniemy.

**RAJ DLA USZU**

Cały czas podczas gry towarzyszy nam muzyka. Muzyka przez duże „M”. Tak jak kompozycje Ennio Morricone ozdabiają filmy, tak muzyka w Final Fantasy jest jej nieodłącznym dodatkiem. W zależności od sytuacji, słyszymy szybkie rytmy lub delikatne dźwięki, ściskające serce i wzruszające do łez. Jeżeli wygramy potyczkę, dynamiczna, zwycięska muzyka wzbudzi w nas dumę i radość z wygranej. Jak ginie jeden z członków Avalanche, ciche, smutne brzdąkanie powoduje nasz smutek i chęć zemsty. Muzyka steruje emocjami gracza, odpowiednio ustawiając je do wydarzeń w grze. Dla fanatyków w Japonii wydano kilkukompaktowy album z soundtrackiem. Bezsprzecznie jest to najlepsza oprawa muzyczna w grze jak dotychczas.

**RAJ DLA OCZU**

Świat Final Fantasy został dokładnie zaprojektowany przez artystów grafików. Tła w wysokiej rozdzielczości (lepsze niż na PSX) i trójwymiarowe postacie współgrają ze sobą bez zarzutu. Japońskie zamilowanie do mangi i tu zostawiło swoje piętno. Cloud i inni należą do gatunku stworzeń z „dużymi oczami”, czyli wyglądają dokładnie tak, jak inni mangowci bohaterowie. Gra współpracuje z akceleratorami 3D, które przydają się głównie podczas walki i minigier, gdzie wszystko jest 3D. Całe miasto zostało zaprojektowane z dużą dbałością o szczegóły. Widzą świata przyszłości

jest przerażająco realistyczna. Największe miasto dzieli się na kilka sektorów. W wielu z nich ludzie żyją na skraju ubóstwa, mieszkają w rurach kanalizacyjnych, w naprędcie skleconych szalasiach. Tak naprawdę, tylko oficjele Shinra mają się czym pochwalić. Sama korporacja dysponuje prawie siedemdziesięcioletnim budynkiem w centrum miasta. Niektórzy z mieszkańców, którzy dysponują gotówką, wykazują pewne dewiacje seksualne lub są po prostu niernormalni. Inni spokojnie wiodą swój żywot, prowadząc sklepy, hotele i bary. W sklepach można zakupić broń, zbroje, granaty i inne tego typu przyjemne akcesoria, lub najbardziej pożądaną Materię. W hotelach co jakiś czas trzeba się przespać, a w barach warto coś przekąsić. Takie sobie życie zwykłego mieszkańca miasta ciemnej przyszłości.

**EPILOG**

Co tu dużo mówić, Final Fantasy VII jest najlepszym RPG, w jaki zdarzyło mi się pogrążyć. Dni, noce, dni (trzeba coś zjeść - przerwa 15 minut), noce (na chwile do łazienki - 5 minut) i znów kolejne dni. Tak wyglądało moje życie, i tak będzie wyglądać wasze. Ta gra ma wszystko, co potrzeba do uzyskania tytułu „Hitu Wszechczasów”: świetna grafika, ambitny i ciekawy scenariusz, bardzo oryginalne postacie, idealnie rozwiązany system walki, nowatorski sposób używania magii i muzyka nie z tej Ziemi. Zdecydowanie produkcja ta jest adresowana do



starszych, bardziej wymagających graczy. Niektóre rozmowy i sytuacje mogą być w pełni docenione tylko przez tych, którzy poza końcem lufy Quake'a 2 widzą coś jeszcze. Poza tym gra jest tak wciągająca, że granie w okresie szkolnym może się źle skończyć dla tych, co regularnie odwiedzają miejsce swojej edukacji. Termin lipcowy jest idealny. Akurat zamiast dwutygodniowych kolonii, można zafundować sobie za nieporównywalnie mniejsze pieniądze wakacje w świecie Final Fantasy.

Od redakcji: początkowo recenzent dał tej grze maksymalną ocenę (10/10), ale po delikatnej perswazji ze strony zgranego kolektynu zgodził się, zgrzytając wściekle zębami, obniżyć ją do ZALEDWIE 9/10.

<b>Wymagania:</b> 4PC 133MHz, 16 MB, karta 3D opcjonalnie, k. muz., Win 95	<b>Producent:</b> SquareSoft/EIDOS
<b>Internet:</b> <a href="http://www.eidos.com">http://www.eidos.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> MIRAGE tel.(022) 6179321

niekonwencjonalne, jak np. Materia szybkości i Materia zwiększająca zasięg magii. Materie można łączyć w kombinacje. Jeżeli połączymy Materię ognia i Materię zwiększającą zasięg magii, uzyskamy możliwość atakowania wszystkich przeciwników naraz. Normalnie można wymierzyć atak magiczny tylko w jednego wroga. Każda materia ma jednak swoje plusy i minusy. Jednocześnie może zwiększać szybkość i dawać zdolność ataku ogniem, ale z drugiej strony obniża naszą odporność na ciosy, zdolność ataku konwencjonalnego. Na początku nasza broń mieści dwie kulki materii. Z czasem można znaleźć lub dokupić specjalny pas na Materie, który daje miejsce aż na cztery kulki. Bardziej zaawansowane zbroje i bronie posiadają już więcej wolnych miejsc na te „gadżety”. Są one jednak bardzo drogie, a aby je zdobyć na



przeciwniku, trzeba się nieźle namęczyć. Wraz z pomyslnymi atakami za pomocą magii, rosną nasze magiczne doświadczenie i umiejętności.

**AKCJA PRZEDE WSZYSTKIM**

Spacerując po świecie, bardzo często wpadamy na różne stwory i szwędających się wszędzie żołnierzy Shinra. Przenosimy się wtedy w specjalny tryb walki. Każda postać posiada pewien „garnitur” ciosów i może używać różnej broni, zadając w ten sposób większe lub mniejsze obrażenia. Wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia postaci, jej siła, szybkość i precyzja ataku się zwiększa. Podczas walki na ekranie pokazuje się nasza drużyna naprzeciw (albo w środku, jeżeli zostaliśmy okrążeni) jednostek przeciwnika... Postać może zaatakować, używając broni konwencjonalnej lub magii. Po wykonaniu ataku trzeba odczekać kilka sekund, aby znów móc zadać cios. (Gotowość do ataku sygnalizuje mały pasek przy ikonce postaci na dole ekranu.) Co jakiś można wykonać atak specjalny „LIMIT” i wtedy używa się jednego z ekstra ciosów. Na początku zwykle wszyscy dysponują po jednym, ale razem ze

**Ciższy**  
• od teraz głoszą bardziej wyraźny wydźwięk tej gry

**Mniej cieższy**  
• ta gra szalowała

**Ocena:**  
**9**

Manga! Manga! Manga! Manga!

# Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

118 (12)  
Styczeń 1998

## AKIRA twórca i anime



**Jest takie miejsce we wszechświecie,  
gdzie mieszka wyobraźnia.  
To miejsce nazywa się... KAWAII...**

# Rising Lands

RTS z ludzką twarzą

„Można zrobić dobrego i niesztampowego RTSa. Przy tym może go zrobić niewielka ekipa niezbyt znanej firmy”. Takie stwierdzenie wydaje się absurdalne, zwłaszcza dla nas, to właśnie my otrzymujemy bowiem do oglądnięcia i zapoznania się z całą masą gier, nie wyłączając ogromnej ilości wszelkiego badziewia, których gracz i tym samym ew. klient, zapoznawszy się z naszą recenzją może szczęśliwie uniknąć - my niestety nie. Nawet jeśli pojawiają się gry w miarę dobre, to poza kolorem planszy czy wyglądem jednostek niewiele (albo nic) nie różni ich od pozostałych. Widać to zresztą wyraźnie, gdyż większość recenzji takich programów zaczyna się od zdania „znowu RTS”.

LORD Y

**W**brew pozorom okazuje się, że jednak można zrobić dobrego RTSa. Udowodnia to firma Microids znana u nas ze zręcznościówki Iznogoud (recenzowaliśmy ją jakiś czas temu) grą zatytułowaną Rising Lands. W założeniu przypomina ona trochę Beast and Bumpkins, tyle że na poważnie. Fabuła jest tu potraktowana jako zbędny dodatek i tradycyjnie pompatycznie ogłasza zagładę ludzkości. Do Ziemi zbliża się asteroid. Ludzie wystrzelują w niego ładunki nuklearne, co jednak nie pomaga i meteoryt (a raczej jego część, ale i to wystarczy) trafia w naszą planetę. Po zagładzie ze stechnicyzowanej ludzkości pozostają prymitywne plemiona, toczące ze sobą wojny przy wykorzystaniu luków i mieczy. Nic nie wyjaśnia, dlaczego posługują się też miotaczami ognia, magią itp., ale w każdym razie mają i to „na stanie”. Przy użyciu zebranych fragmentów złomu budują też pojazdy bojowe - wprowadzie dość prymitywne, ale pamiętajmy, że reszta oddziałów jest równie prymitywna.

W zasadzie brak fabuły byłby tu lepszy, niż to, co jest - story RL to ciężka kpina z inteligencji graczy. Jeśli po ogólnościowej katastrofie przeżywa wystarczająca ilość ludzi do odbudowania cywilizacji, musiałyby przecież pozostać jakieś ślady: łatwiej zniszczyć człowieka niż np. samochód czy kałasznikowa, w związku z powyższym oczywiste jest, że jeśli przyjmie się taką fabułę, odtworzona cywilizacja powinna stać na o wiele wyższym poziomie, niż ma to miejsce w tej grze. Pomijam już fakt, że podstawę pożywienia „rozbitków” stanowiłyby raczej konserwy z ruin hipermarketów, a nie

„wolnorosnące” buraki. Ale mniejsza z tym - dobry programista nie musi wymyślać dobrej opowieści, a gdy oszczędza się na zatrudnieniu odpowiednio sensownego literata (scenarzysty czy kogo tam jeszcze), efekt musi być taki a nie inny.

Znacznie lepiej prezentuje się reszta gry. Jak już wspomniałem, klimat nawiązuje do Beasts & Bumpkins. Grafika również, z tym że w Rising Lands jest ona mniej „cukierkowa” i

Po prawej:  
Nie trzeba wektorów, żeby było ładne. Wystarczy bitmapy w 800x600



w wyższej rozdzielczości (800x600), i mnie osobiście wydaje się po prostu ładniejsza. Co prawda użyto tu dość prostych metod, co



widać np. podczas budowania nowych budynków; co nie zmienia samego faktu jej

atrakcyjności.

Oczywiście, jak to w RTSach bywa, podstawą wszystkiego są surowce.

Tutaj chodzi o trzy, a mianowicie: żarcie, kamienie i metal. To pierwsze pozyskuje się z buraczanych pól (choć równie dobrze mogą to być ziemniaki, dynie czy cokolwiek; zresztą w sumie nie jest to ważne). Kamienie czerpiemy z kopalni, a metal - z leżących gdzieś kół zębatach (?) symbolizujących najwyraźniej pozostały po katastrofie (i pojazdach zniszczonych w bitwach podczas gry) złom. Dość ciekawym rozwiązaniem, które kojarzy mi się raczej ze strategiami (ściślej z Seven Kingdoms) niż z typowym RTSem jest „ubranżwienie” chłopstwa. Zwykły peasant nie posłuży za majstra budowlanego (tylko ten



nie komplikuje zabawy w nadmierny sposób (choć z drugiej strony na pewno jej nie ułatwia).

A teraz trochę szczegółów: w grze uczestniczą cztery klany: Blue Bloods, Yellow Rebels, Red Brigants i Yellow Jackal, a

osobnik może stawiać budynki - to rozumiem! - a także zbierać kamienie z kopalni - to już dla mnie zagadka, a nawet za farmera, który to jest jedynym osobnikiem zdolnym do zbierania buraków (czy też czegoś tam etc.). Z kolei złom „kolekcjonować” może jedynie mechanik.

Najistotniejszym z wymienionych surowców jest jedzenie. Nie dość, że wymagane jest do każdej budowli, to również „produkcja” nowych chłopów odbywa się w ten sposób, że do budynku o tajemniczej nazwie Culture farmerzy znoszą pożywienie. Cztery buraki = nowy chłop (dość dziwny sposób rozmnażania; jeśli ja najadłbym się do oporu, to raczej by mi się nie chciało; chyba że buraki posiadają jakieś nieznanne mi właściwości;-)). Dość interesujące jest uwzględnienie (wreszcie) u naszych postaci czegoś takiego jak głód. Co pewien czas towarzystwo przerywa pracę i pędzi do magazynu (albo bezpośrednio na pole) pożywić się. Przy tym każdy osobnik ma specyficzny wskaźnik, dzięki czemu nie robią tego wszyscy naraz. Co prawda, jeśli wojownik w trakcie walki nagle przerwie i pobiegnie jeść (a tak się niekiedy dzieje),

może to być irytujące, ale sama idea jest niezła. Ogólnie, jeśli już jestem przy walce, należy stwierdzić wysoki poziom trudności i niekiedy „nieprzewidywalności” „elementu bitewnego”. Widać, że autorzy poradzili tu sobie prawie tak jak z fabułą ;-). Na szczęście można to przeżyć, a do tego ta warstwa gry

także gildia zabójców (Assassins Guild) i „potwory cienia” (Shadow Creatures). Wszystkie cztery klany rozwijają się w ten sam sposób co gracz, mając dostęp do tych samych technologii i oddziałów.



Natomiast zabójcy i „cienie” pojawiają się nagle w różnych miejscach, atakują, zadają niekiedy spore straty i znikają. Jednym słowem służą urozmaiceniu i zwiększeniu trudności gry. W grze wprowadzono nawet (co prawda dość skromny, ale zawsze) element dyplomatyczny i handlowy. Po



wybudowaniu sklepu (Market), możemy trenować dyplomatę albo kupca, których wysyłamy do klanu przeciwnika. Odpowiednio: dyplomata pertraktuje z obcym władcą, który może zawiązać z nami sojusz (poza tym, że nie będzie atakował, nie spodziewajcie się jednak istotnych korzyści), natomiast kupiec pozwala wymienić się z przeciwnikiem posiadanym majątkiem, tj. zasobami bądź jednostkami. Nie jest to skomplikowane, bowiem elementu targowania się czy ustalania cen, w zależności od ilości towaru itp., tu nie ma, ale w końcu przecież mamy do czynienia z RTS, a nie z grą ekonomiczną, więc za pozytywny należy uznać już sam fakt, że występuje tu jakikolwiek handel. Dość niekonwencjonalnie postąpiono również z nauką. W grze jest tylko kampania i misje multiplayer (do czterech graczy), w których dostępna jest cała technika. Natomiast jeśli chodzi o kampanię, to wynalezionego raz wynalazku nie będzie trzeba odkrywać od nowa w następnej misji, do czego przyzwyczyli nas pozostałe RTSy. Z elementów dodatkowych na uwagę zasługuje instrukcja - ładnie, choć oszczędnie wydana, z dużą ilością opisów, które nie są niezbędne, ale pozwalają przybliżyć klimat gry itd.

Przechodząc do podsumowania: nie nazwę Rising Lands: rewolucją w RTSach, ale wnosi ona sporo świeżości do dość skostniałego gatunku. W sumie zresztą trudno powiedzieć, czy to jeszcze RTS, czy już strategia w czasie rzeczywistym (to dwie różne rzeczy - do tych ostatnich zaliczyć można np. Sid Meier's Gettysburg!, Close Combat czy Seven Kingdoms). Zawiera w sumie jednakową ilość elementów obu „genres”. Tym razem (co jest rzadkością, niestety) taki kolaż nie okazuje się grą nieciekawą dla miłośników wyłącznie jednej ze „składowych”. Wręcz przeciwnie - powinien podobać się wszystkim; może nie do euforii, ale naprawdę jest to kawał dobrej roboty, z którą warto się zapoznać.

#### Plusy:

- handel i dyplomacja w RTSach
- ładna grafika
- podział chłopów na klanie
- konieczność „przerwy obiadowej” w naszych jednostkach

#### Minusy:

- fabuła
- duży stopień trudności walk

Ocena:

8



	<b>Producent:</b> Microids
<b>Wymagania:</b> win95, P90, 16 MB RAM	<b>Dystrybutor:</b> Mirage tel. (022) 6179321
<b>Internet:</b> <a href="http://www.microids.com">http://www.microids.com</a>	

# Comanche Gold

Nie wszystko złoto...

Jak każdy szanujący się symulator, także i Comanche 3 doczekał się swojej „złotej” edycji. Niestety, nowa odsłona gry nie jest już tak kusząca jak jej poprzednik.

ŁUKASZ BONCZOL

**D**laczego? Ano po pierwsze program działa teraz tylko pod Windows '95, co wyraźnie odbija się na jego wymaganiach sprzętowych. Nigdzie nie mogłem doszukać się jakichkolwiek akceleratorów trzeciego wymiaru. Mój pentciacek 166 MMX, wyposażony w 32 MB RAMu i Voodoo Rush, za nic w świecie nie chciał pracować płynnie w rozdzielczości wyższej niż 400 x 300 punktów. Zgroza!!! Na ekranie dalej panuje totalna pikseloza, która przypomina poprzednie części Comanche. Aż żał się robi na myśl, jak mógłby wyglądać teren generowany przez engine Voxal Space 2, wygładzony 3DFXem...

Poprawie uległa natomiast (jak na moje ucho) oprawa dźwiękowa. Wszelkie mówione komunikaty robią teraz o wiele lepsze wrażenie. Są dłuższe i lepiej przemyślane, wprowadzają do akcji dużo dynamizmu. Jeżeli na polu walki zostanie zestrzelony sojusznicy śmigłowiec, to w słuchawkach od razu rozlega się istny Sajgon. Pilot spadającej maszyny rozpaczliwie wzywa pomocy, ośrodek dowodzenia organizuje wsparcie i akcję ratunkową, zgłaszając się poszczególne maszyny gotowe pomóc w zadaniu. Naprawdę, dzięki oprawie muzycznej nie czujesz się w powietrzu sam. Spróbujcie np. ostrzelać współtowarzyszące maszyny. Od razu podniesie się jęzgot: „czajajaj, zdrada, musimy go powstrzymać, zdejmijcie go czym prędzej...”. Jednak nie oprawa miała być podstawą nowej



wersji Comanche, lecz misje. Jest ich teraz o wiele więcej i są bardziej urozmaicone. Zdarzają się wprawdzie nudne zadania rodem z Comanche 3, polegające na lataniu z jednego



po nasypie powoli i majestatycznie sunie pociąg, slychać głuchy stukot kół na szynach. Scena prosto z powieści Alistaira Macleana.

Niestety, na misjach (autorzy wykazali się przynajmniej pracowitością i przygotowali ich sporo, bo sumie 40, pogrupowanych w cztery nowe kampanie; dodali też możliwość tworzenia własnych misji za pomocą dołączonego edytora) kończą się widoczne innowacje w stosunku do Comanche 3. Są jeszcze niby nowe efekty atmosferyczne, rodzaje sprzętu jakim posługuje się wróg itp. Ale w grze tego za bardzo nie dostrzeżemy! Razi też brak

dużych zgrupowań własnych wojsk naziemnych w pobliżu linii frontu. Przecież żadnej wojny nie wygrano jeszcze przy pomocy samego tylko lotnictwa. Na właśnie, skoro jesteśmy już przy lotnictwie, to samolotów w tej grze także jak na lekarstwo. Bez przerwy naparzamy się ze śmigłowcami wroga. Aż trudno uwierzyć, że autorzy nie zauważyli takiego absurdu - albo może liczyli, że gracze tego nie zauważą?



## Plusy:

- Dużo ciekawych misji
- Wartej akcja
- Komunikaty (speech)

## Minusy:

- Brak obsługi akceleratorów
- Brak lotnictwa (dołączka wszystkich Comanche'ów)

## Ocena:

5

punktu nawigacyjnego do drugiego i strzelaniu do wszystkiego co się rusza, ale jest także cała masa perełek, których „wylatanie” sprawiło mi nie lada frajdę. Widać iż autorzy włożyli wiele wysiłku we wprowadzenie do gry dynamicznych akcji. Dookoła nas lata mnóstwo maszyn, które żyją własnym życiem, wykonują własne zadania, walczą i giną jak na prawdziwym froncie. W niektórych misjach co chwila slychać przelatujące nieopodal helikoptery (Dolby Surround rządzi). Zadania są zaprojektowane niezwykle pomysłowo. Są walki z terrorystami, obrona własnej bazy przed zmasowaną ofensywą wroga czy osłona pociągu jadącego przez terytorium wroga. Ta ostatnia to jedna z moich ulubionych misji. Jest zima, pada śnieg,

Czy warto zdecydować się na kupno Comanche Gold? Moim zdaniem jest to dobry wybór dla tych, którzy przegapili poprzednią edycję, a nie mają jeszcze akceleratora. Szczérze mówiąc nie po to wybulilem słoną sumkę na 3DFXa, aby teraz oglądać skaczące piksele i kwadratowe płatki śniegu...

<b>Q-ACTION</b>		<b>Producent:</b> Novalogic	
<b>Wymagania:</b> P120, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz., Win'95, CDx4		<b>Dystrybutor:</b> IPS tel.(022) 6422766	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.novalogic.com">http://www.novalogic.com</a>			
<b>INFO</b>			



# Don't think but compute!

Nie ma jutra bez komputra!

Witamy w naszym wakacyjnym kąciuku dla luzaków. Dziś spora porcja rozmaitych żartów powiązanych z komputerami, ściągniętych dla Was z różnych dziwnych zakamarków Internetu. Bawcie się dobrze!

Hackerzy, lamerzy, luserzy

Większość użytkowników komputerów można podzielić na trzy kategorie: hacker, lamer, luser. Nie każdy zdaje sobie sprawę, do której kategorii sam się zalicza, pojawiają się więc takie paradoksy:

1. Każdy myśli, że jest hackerem.
2. Lamer myśli, że tylko on jest hackerem.
3. Luser myśli, że hacker jest lamem.

Na kilku przykładach można pokazać, że różnice nie ograniczają się do tego. Wystarczy spojrzeć, jak zachowują się przedstawiciele tych trzech grup w realnych sytuacjach:

- Jakie ma hasło:  
La: Skomplikowane, np. „#3;2Gu=0”, co tydzień starannie zmienia.  
Ha: Łatwe, np. „zuzanna”, i tak jak komuś będzie zależało, to złamie.  
Lu: Łatwe, np. „zuzanna”, skąd ktoś miałby wiedzieć, że tak ma na imię jego żona.



- Kiedy go telekomuna gnębi rachunkami za telefon:  
Ha: Zhackuje billing na centrali, złapią go za trzy lata.  
La: Zhackuje linię sąsiada, złapią go za dwa tygodnie.  
Lu: Sprzeda modem i/lub weźmie nadgodziny.
- Zauważył, że zgubił klucze do domu:  
Ha: Otworzy cicho wytrychem.  
La: Otworzy na rympał albo z kopa, wtedy zauważy, że pomylił piętro.  
Lu: Zapuka.
- Klasówka/kolokwium z matematyki:  
Lu: Kuje 2 tygodnie, umie wzory nawet wspaniale i po rumuńsku, trójka.  
Ha: Raz przeczyta, całą noc gra w Quake'a, szóstka.

La: Gra cały wieczór, ściągnie od hackera, czwórka.

- Znajdzie w Sieci Jolly Roger's Cookbook:  
Lu: Poleci na policję i do gazet, żeby to zaraz zlikwidowali.  
La: Zrobi pół kilo dynamitu, pochwali się koleśiom, będą ich szufelką zbierać.  
Ha: Zdziwi się, jak szybko jego pomysły rozchodzą się po Sieci.

- Stanie mu samochód na szosie:  
Ha: Coś pokombinuje przy silniku, sklei co trzeba gumą do żucia, pojedzie z piskiem opon.  
La: Wymieni koło, pasek klinowy, świece i co tam jeszcze ma pod ręką, w końcu i tak zadzwoni po pomoc drogową.  
Lu: Z płaczem zamówi holowanie do serwisu.

- Kiedy trzeba iść do opery:  
Ha: Siądzie, zaśnie przed uwerturą, a na koniec będzie bił brawo.  
Lu: Siedzi z zamkniętymi oczami, przysłuchuje do rytmu.  
La: Siedzi w bufecie albo z balkonu pluje ludziom na głowy.

- Stanął mu zegarek:  
Lu: Zdrapie brud i rdzę, zanieśie do zegarmistrza.  
Ha: Rozbierze, naprawi i jeszcze mu zostaną na później części.  
La: Rozbierze, idealnie złoży - pochodzi wstecz przez chwilę, znowu stanie.

- Zwierzę domowe:  
La: Pitbull, wabi się Warez (czytać po polsku :-)).

Ha: Mysz od komputera (karmić nie trzeba), kanarek w klatce zdechł w zeszłym roku.  
Lu: Rybki w akwarium.

- Ostatnie słowa przed śmiercią:  
Lu: (pisze testament)  
La: Dobry Warez, dobry piesek, nie odgryzaj panu nogi...  
Ha: logout.

- Ulubiony film:  
Ha: Apollo 13, System, Tron, Gry wojenne.  
La: Emanuelle (cała seria).  
Lu: Beverly Hills, Baywatch, Dallas.

- Ulubione do czytania:  
Ha: man, źródła systemu, wydruki bugtraq.  
La: Seria „dla (t)opornych”.  
Lu: Ludlum, Deighton, McLean.

- Cel życiowy:  
Lu: Natłuc taaaaką kupę kasy.  
Ha: Zhackować ich wszystkich.  
La: Zostać hackerem.

- Czyta w gazecie:  
Ha: Włamuje się do redakcji i czyta jutrzejsze wydanie.  
La: Program TV.  
Lu: Horoskopy: swój, żony, kumpli, szefa, motorniczego...

- Pytanie testowe: która godzina?  
Lu: 15 po drugiej.  
Ha: 98/03/05 14:15:19 Thu.  
La: 88.848.119.000 (sekundy zliczane od 1.01.1970).

Jak się tłumaczy na język polski skrót WINDOWS? Wielce Irytująca Nakładka Doskonale Opóźniająca Wszystkie Sprawy.

REKLAMA

Najmilsza chwila poranka? Gdy e-mail'uje koleżanka.

Różne interpretacje standardu „Plug and Play”:

- Plug & Pray (Włącz i Módl się)
- Plug & Pluj
- Plug & Pruj
- Plug & Stój
- Plug & Żuj

Na lekcji matematyki. Pani Nauczycielka: „Dzieci, dzisiaj będziemy mieli nowoczesną lekcję z komputerami. Jasiu, proszę powiedzieć, jaki otrzymasz wynik jeśli od pięciu komputerów odejmiesz trzy?”



Zwroty pozwalające pozbyć się nowicjusza, zawracającego głowę użytkownikowi komputera:

- 1 Zadzwoni do stowarzyszenia komputerowego w Bostonie.
- 2 Przeczytaj instrukcję.
- 3 Porozmawiaj z Kowalskim, on jest specem od tego.
- 4 Jesteś zwolniony.
- 5 Spróbuj nacisnąć ESC.
- 6 Nie teraz, mam konflikt RAM.
- 7 Spróbuj najpierw włączyć komputer.
- 8 Nie pytaj mnie, Ania najczęściej tego używa.
- 9 Zadzwoni do producenta.
- 10 Nie, ja demodeluję.

Dziesięć przykazań Lamera, czyli w co wierzy lamer:

- 1 Niewieszalność Win'95.
- 2 Wysoką wydajność Windows NT.
- 3 Aureolę świętości u Billa G.
- 4 Że 32 bity są panaceum na wszystkie problemy.
- 5 16-bitowy dostęp do obudowy.
- 6 Monitory z fontami true type.
- 7 Że karty PnP montuje się przy włączonym komputerze.
- 8 Że komputer to istota myśląca.
- 9 Że DOS to system operacyjny.
- 10 Że Windows zbawi świat.

## WHO IS WHO IN PC-WORLD

### GŁÓWNY INFORMATYK

Jest trwale zrośnięty ze swoim komputerem, pisze szybciej niż komputer, może przetworzyć myśli w asemblerze, wytrzymuje porażenia 380V i zna na pamięć wszystkie układy scalone.

### ZAAWANSOWANY PROGRAMISTA

Siedzi 20 godzin dziennie przed komputerem, wpisuje 10 słów na sekundę, zna Pascal, BASIC, Assembler, Fortran, Logo, APL, Algol, Prolog, wytrzymuje 220V i zna wszystkie książki.

### INŻYNIER INFORMATYK

Używa komputer 16 godzin na dobę, wpisuje 10 znaków na sekundę, zna doskonale Pascal, BASIC, C i Assembler, może na krótko chwycić gorącą lutownicę gołą dłonią i ma wszystkie książki.

### INFORMATYK

Spędza cały czas pracy i wszystkie przerwy przed komputerem, wpisuje 5 znaków na sekundę, zna doskonale Pascal i BASIC, drutuje bezpieczniki i wie, gdzie w bibliotece są właściwe książki.

### PROGRAMISTA

Siedzi przed komputerem tylko w czasie pracy, pisze jak sekretarka, z pomocą podręcznika umie programować w asemblerze, potrafi wymienić bezpieczniki i wie, gdzie może kupić książki.

### STUDENT INFORMATYKI

Traktuje komputer jako hobby, wpisuje 10 słów na minutę, potrafi z pomocą podręcznika napisać krótkie programy w Pascalu, umie wymienić baterie w kalkulatorze i wie, że są książki.

### USER

Siedzi przed komputerem od czasu do czasu, wpisuje jedno słowo na minutę, potrafi przepisać krótkie programy w BASICu, poraża go baterijka 9V i nie interesują go żadne książki, bo i tak ich nie rozumie.

### HACKER

Stanowi z komputerem jedność, nie używa klawiatury, bo przekazuje swoje myśli bezpośrednio do komputera, w razie potrzeby sam pisze szybko język programowania, sam wytwarza potrzebne 220V i napisał wszystkie lepsze książki.

## KILKA PODSTAWOWYCH INFORMACJI DLA KORZYSTAJĄCYCH Z KOMPUTERÓW

- Dla komputera nie ma rzeczy nie do pomyślenia, a tym bardziej nie ma rzeczy niemożliwych - z wyjątkiem tych, których od niego wymagamy.
- W świecie komputerowego przetwarzania danych żadna awaria się nie kończy, ponieważ przechodzi zawsze w następną.
- Awaria komputera wyczekuje cierpliwie na najbardziej niedogodny moment, aby bezlitośnie zaatakować.
- Nikt nie jest w stanie przewidzieć wszystkich możliwych awarii.
- Drobne awarie nie istnieją. Jeżeli miała jednak miejsce drobna awaria, oznacza to, że nie poznałeś jeszcze jej rzeczywistych rozmiarów.
- Jeżeli jesteś użytkownikiem, przegrasz w konfrontacji z komputerami, producentami hardware'u i programistami.

- Człowiek postępuje rozsądnie wtedy i tylko wtedy, gdy wszystkie inne możliwości zostały już wyczerpane.
- Komputery współpracujące z innymi komputerami nie zachowują się tak, jak wymagają tego inne komputery.
- Będziesz w stanie odtworzyć spis zawartości twardego dysku jedynie po to, żebyś mógł się przekonać, co straciłeś.
- Nigdy nie uda Ci się zmieścić wszystkich części opakowania w kartonie, w którym uprzednio znajdował się sprzęt.
- Każdy skomplikowany montaż komputera lub jego części wymaga trzech rąk.
- Każdy prosty montaż wymaga czterech rąk.
- Zepsute komputery działają zawsze w obecności serwisanta.
- Wszystkie komputery PC są kompatybilne, ale niektóre są kompatybilniejsze od innych.
- Twój komputer jest zawsze mniej kompatybilny.
- Twoja klawiatura zawsze posiada klawisz, który może się zepsuć i na pewno to zrobi.
- Na drukarkę składa się:
  - wiecznie zapchana głowica drukarki,
  - nikły zapas papieru,
  - nieodpowiedni kabel,
  - zużyta taśma barwiąca,
  - pusta kasetka tonera,
  - niezrozumiała dla komputera elektronika, zwłaszcza w momencie włączenia.

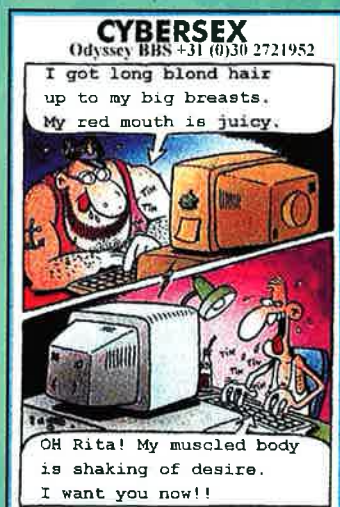
Poza tym drukarka stanowi dla komputera ostateczną okazję do spowodowania błędów. Drukarka będzie bezproblemowo drukować etykiety tak długo, jak długo będziesz przy tym obecny. Gdy tylko odejdziesz, etykiety przykleją się do podajnika papieru. Jeśli sterownik drukarki istnieje, działa i współpracuje z interfejsem, to posługuje się wyłącznikiem starogreckim zestawem znaków i drukuje tylko w tybetańskim formacie trójkątnym od lewego dolnego do prawego górnego rogu. Drukarka wciąga papier poprzecznie i dokładnie wtedy, gdy nie jest to w ogóle potrzebne.

- Backup zapisze zniszczoną przez siebie wersję zbioru na jedynej jeszcze istniejącej kopii zabezpieczającej.
- Błąd odczytu występuje tylko wtedy, gdy zbiór jest Ci niezbędny i nie posiadasz jego kopii.
- Mając kilka dyskietek do wyboru, ciecż zaleje tę najważniejszą.
- Pustą dyskietkę możesz przeszukiwać długo i bezskutecznie.
- Długo i bezskutecznie możesz przeszukiwać również pełną dyskietkę.

- W zasadzie każdą dyskietkę możesz przeszukiwać długo i bezskutecznie.
- Usunięcie jednego błędu powoduje powstanie przynajmniej dwóch nowych.
- Jeśli błąd w software się ujawni, to właśnie u Ciebie.
- Każda gra komputerowa prezentuje się dobrze jedynie na opakowaniu.
- Im doskonalej program wykonuje swoje funkcje, tym dotkliwiej Cię zawiedzie. Każdy inny program zawodzi tak samo dotkliwie.
- Wirusy komputerowe rozprzestrzeniają się zasadniczo poprzez „absolutnie nie zarażone” dyskietki programowe i systemowe.
- Absolutnie bezpieczne i łatwe do usunięcia wirusy tąpią tylko inni.
- Zastosowany program antywirusowy jest w stanie rozpoznać i zważyć tylko te wirusy, których nie masz.
- Program konwersji graficznej może być spokojnie zastąpiony poleceniem kasowania. Wynik jest taki sam, albo przynajmniej wyjdzie na to samo.
- Program kalkulacyjny, który daje właściwy i przyjazny wynik - kłamie.
- Jeżeli musisz dokonywać obliczeń na jednostkach, to program będzie zawierał tylko listę jednostek najbardziej bezsensownych. Np. prędkość zostanie podana w amerykańskich milach morskich na 19 dni.
- Zanim zdążyś zapisać swoją informację, ktoś na pewno zaczepi o kabel zasilający.

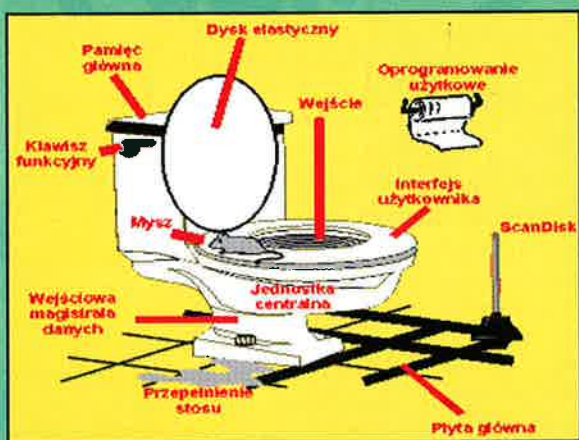
### • NIEZMIENNE PRAWA PRZETWARZANIA TEKSTU:

- Jeśli chcesz skasować słowo, zniknie cały wiersz.
- Jeśli chcesz skasować wiersz, zniknie cały ustęp.
- Jeśli chcesz skasować ustęp, zniknie cały tekst.
- Jeśli chcesz skasować cały tekst, nic się nie dzieje.



# Windowsz - Informacje o błędach

- WinErr: 001 Windowsy załadowane - system w niebezpieczeństwie!!!
- WinErr: 002 Nie ma błędu - jak na razie.
- WinErr: 003 Błąd w dynamicznym połączeniu danych - teraz jest w każdym twoim pliku.
- WinErr: 004 Błędny błąd - wszystko w porządku.
- WinErr: 005 Próba użycia wielozadaniowości - system niemiłe zaskoczył.
- WinErr: 006 Dziwne: jest jeszcze miejsce na dysku.
- WinErr: 007 Błąd gotówkowy - za mało wydałeś na hardware.
- WinErr: 008 Błąd ochrony przy OFF:1HO: próbowałeś uruchomić dwie aplikacje naraz.
- WinErr: 009 Straszliwy błąd przy 1HO:25F - Cholera wie, co się stało.
- WinErr: 00A Uwaga! Plik, który edytujesz, ma ponad 3kB długości. Brak miejsca na tworzenie zapasowych kopii!
- WinErr: 00B Brak miejsca na dysku - zwolnij przynajmniej 75 MB.
- WinErr: 00C Brak pamięci - dodaj więcej, więcej! WIĘCEJ!
- WinErr: 00D Okno zamknięte - nie wyglądaj na zewnątrz.
- WinErr: 00E Okno otwarte - lepiej nie zaglądać do środka.
- WinErr: 00F Ciekawe - może nam powiesz, co się stało?
- WinErr: 010 Komunikat zarezerwowany dla błędów następnych wersji.
- WinErr: 011 Błąd ochrony - nic nie ruszaj! Biegiem do serwisu!
- WinErr: 012 Nie wykryta klawiatura - naciśnij F1 żeby kontynuować.
- WinErr: 013 Nieoczekiwany błąd - ???!@!
- WinErr: 014 System się zawiesił - naciśnij coś. I tak straciłeś dane.
- WinErr: 018 Błąd fatalny - system zniszczony. Kup sobie nowy.
- WinErr: 019 Błąd użytkownika - to nie nasza wina. Wcale bo nie!
- WinErr: 01A Błąd ochrony - zmałałem pliki systemowe... Proszę zainstalować system jeszcze raz - sorki, nie.....
- WinErr: 01B Błąd ochrony - prezydent nie żyje.
- WinErr: 01C Błąd niedokładności - niedokładność może być niedokładna.
- WinErr: 01D System padł - niech żyje system.
- WinErr: 01E Błąd wyczekiwania - proszę czekać. I czekać. I czekać. I czekać.
- WinErr: 020 Błąd w kodzie błędów - następne komunikaty o błędach zostaną utracone.
- WinErr: 042 Wirus! - próbowałeś uruchomić w sesji dosowskiej wirusa, który działa tylko pod Windows - naciśnij OK, żeby uruchomić go w sesji windowsowej.
- WinErr: 079 Mysz nie zainstalowana - naciśnij lewy klawisz żeby kontynuować.
- WinErr: 103 Błąd zapewnienia buforu błędu - za dużo błędów do obsługi.
- WinErr: 678 Czy chcesz zakończyć sesję Windows? Czy może grasz jeszcze raz?
- WinErr: 683 Błąd wyczekiwania - użytkownik zasnął w czasie czekania na boota systemu.
- WinErr: 815 Brak pamięci - wolnych tylko 50.312.583 bajtów.



można coś zniszczyć. Jeśli istnieje więcej niż jedna taka możliwość, to wybierze sobie tę bardziej oplakaną w skutkach. •Przekierstwa są jednym językiem, który programiści

- Program, który zaczyna się źle, kończy się przerażająco.
- Nic nie jest na tyle proste, by nie można było tego wykonać źle.
- Jeżeli stwierdzono, że istnieją 4 różne możliwości doprowadzenia programu do krachu i wszystkie 4 się zablokuje, wtedy użytkownik znajdzie piątą metodę.

## GDYBY SYSTEMY OPERACYJNE BYŁY LINIAMI LOTNICZYMI

- Linie Lotnicze AMIGA Terminal lotniskowy jest ładny i kolorowy, z przyjacielskimi i miłymi stewardesami, z łatwym dostępem do samolotów i bezproblemowym startem. Dla bardziej wymagających podróżników: mogą oni podróżować na wielu samolotach i odwiedzić wiele miejsc w tym samym czasie. Podczas tych wielokrotnych podróży pasażer może skorzystać z lotów na liniach

MACa, DOSu, UNIXa czy też Windowsów. Szkoda tylko, że ich samoloty latają tak wolno...

- Linie Lotnicze DOS Sytuacja wygląda tak: wszyscy pchają samolot, aż ten wzbije się w powietrze i zacznie szybować. Następnie wskazują do niego i przez moment szybują wraz z nim, dopóty ten nie uderzy w ziemię. Potem od początku pchają i szybują itd...

- Linie Lotnicze DOS z QEMM Sytuacja jak wyżej, z tym że z większą ilością miejsca na nogi.

- Linie Lotnicze MAC Wszyscy na lotnisku, a więc stewardesy, kapitanowie samolotów, bagażowi i urzędnicy wyglądają tak samo, zachowują się tak samo i mówią w ten sam sposób. Zawsze, gdy o coś zapytasz, otrzymujesz odpowiedź, że nie musisz tego wiedzieć, nie chcesz tego wiedzieć i że wszystko będzie zrobione bez twojej wiedzy - więc zamknij się.

- Linie Lotnicze OS/2 Aby dostać się na pokład samolotu, musisz podstemplować bilet 10 razy w dziesięciu różnych okienkach. Następnie musisz wypełnić ankietę, w której wyjaśnisz, gdzie chcesz siedzieć i czy powinno to wyglądać jak na statku pasażerskim, w pociągu osobowym czy też w autobusie. Jeżeli powiesz Ci się, dostaniesz się na pokład i samolot szczęśliwie wystartuje... będziesz miał wspaniałą podróż ... z wyjątkiem sytuacji, w których zamarnie będziesz miał czas tylko na odmówienie modlitw zanim samolot zderzy się z ziemią.

- Linie Lotnicze WINDOWS Lotniskowy terminal jest ładny i kolorowy, z miłymi i pomocnymi stewardesami, z łatwym dostępem do samolotu oraz bezproblemowym startem... Potem samolot wybuchł bez żadnego ostrzeżenia.

- Linie Lotnicze NT Sytuacja wygląda tak: wszyscy wychodzą na pas startowy, po drodze podają hasło i kreślą zbliżony kształt samolotu. Następnie siadają i robią hałas jakby właśnie nim lecieli.

- Linie Lotnicze Unix Każdy przynosi jedną część samolotu ze sobą na lotnisko. Potem wszyscy wynoszą to na pas startowy i składają do kupy, klóćąc się ciągle o rodzaj samolotu, który budują.

- Jak głoszą niepotwierdzone pogłoski, oprócz trójkąta: maniak komputerowy - komputer - drugi maniak komputerowy, istnieje inny, tajemniczy świat pełen komputerowych nie-maniaków.
- Dziecko, które dostaje rączkami do klawiatury, za pierwszym razem złapie jedyną kombinację klawiszy, którą

- oponowują perfekcyjnie.
- Każda procedura, do której może się wkrącić błąd, będzie go zawierać.
- Także w procedurach, które muszą być bezbłędne, znajdują się błędy.
- Każdy błąd umiejscowi się tam, gdzie zostanie najpóźniej odkryty i gdzie wyrządzi maksymalne szkody.
- Każdy program, który się dobrze zaczyna, kończy się źle.

# Screamer Injection: The Ultimate Racing Collection

Klasyka razy dwa

Gdy do redakcji dotarła kompilacja gier z Milestone nie było innego wyjścia - musiałem ją mieć. Po niezbyt długim boju z Yasiem, pudełeczko (a raczej to, co z niego zostało) wylądowało na mym biurku, a spośród kawałków papieru udało mi się wydostać cudem chyba ocalate plastikowe etui z dwoma srebrnymi krążkami w środku. I w tym miejscu powstały pierwsze wątpliwości - dlaczego tylko dwa kompakty?

MCDRIVE

**W**końcu wydawało mi się, że zarówno Screamer Rally, Screamer 2 jak i Screamer (a wszystkie trzy loga gdzieś tam na kawałkach pudełka się pojawiały) zajmowały po jednym krążku. Ale może pamięć już zawodzi i ostatni z nich był jeszcze na dyskietkach? I upchnięto go na któryś z zajmowanych przez pozostałe dwa tytuły?

Niestety nie. Po dokładniejszym przyjrzeniu się szczałkom (nie obyło się przy tym bez pomocy taśmy klejącej), w oczy rzucił się jeden napis - upgrade - pod symbolem S2. Taaa, byłoby zbyt pięknie, gdyby umieścić wszystkie trzy tytuły w jednym packu... Nadal jednak nie było tak źle. Dwie fajne gierki do przetestowania piechotą nie chodzą. Z racji odświeżania wspomnień zacząłem od pierwszej edycji, od samiuskich podstaw - Screamera. Także dlatego, iż w Rally grałem nie tak dawno temu, więc znam go lepiej, a o źródle zdążyłem już zapomnieć. Lata swoje już w końcu ma, ale wrażeń, o ile pamiętam, dostarczała niesamowitych. Tak mi się przynajmniej wydawało... Wypada napisać tylko jedno - jeśli



macie o tym tytule bardzo miłe wspomnienia, to nie próbujcie go teraz odpalać. Srogi zawód mурowany! I żeby być szczerym, zwiększenie rozdzielczości wcale nie pomaga. Przynajmniej nie na tyle, by grafika nie razila - nawet w 640x480 wygląda ona siermiężnie. A o animacji lepiej w ogóle nie pisać: ruchy są równie realistyczne i ujmujące co występy żaby w Jeziorze Łabędzim (taki balet). I nie, żeby był do końca zmanierowany akceleratorami, bo w Unreala pogrywałem bez niego i to w 320x200 (nie obsługuje on

jeszcze niestety Rusha, buuu!!!). Natomiast jeśli chcecie się całkowicie podlać, to odpalcie Screamera w 320x200 - jeśli wśród monstrualnych pikseli zobaczycie trasę, to jesteście dobrzy! Na

U dołu: Gierki może i się zestarzały pod względem grafiki - ale nadal budzą emocje.

samochodów (ostatni występuje, podobnie jak część tras, w postaci bonusu) oraz parę typów szosowych rozgrywek: mistrzostwa, jazda na czas, gra sieciowa i pojedynczy wyścig. Wszystko to pozwala na bardzo przyjemną zabawę: trasy są wystarczająco zróżnicowane, by nie znudzić się po tygodniu grania, samochody prowadzą się odmiennie, można je zresztą jeszcze dodatkowo dostrajać w garażu, a pojedynki z kumplami po sieci jeszcze całoci dodają smaczku. Nic dziwnego zresztą - poślizgi są



bowiem na porządku dziennym, zakrętów całe mnóstwo, a w dodatku na równiutki asfalcik nie ma co liczyć - a występująca dzięki temu częsta rotacja miejsc na temperaturę pojedynku wpływa bardzo dodatnio.

Sumując dwie powyższe części dochodzi się do jednego wniosku - co tu robi Screamer??? Chyba że umieszczono go jako znak czasów, by wszystkim uświadomić zmiany, jakie zaszły na przestrzeni ostatnich pięciu lat. Jeśli tak, to w porządku, bo grać się w to obecnie już nie da... No, ale kupującym takie

sentymencie raczej nie kierują, szkoda więc, że ze Screamera 2 ostal się ino patch. Dodatek dość przydatny, ale dostępny zarówno w sieci, jak i na kompaktach dodawanych do czasopism. Praktycznie więc rzecz biorąc dostaje się jedynie Screamera Rally - i jeśli go nie macie, a cena zachęca do kupna, to z czystym sumieniem polecam. A jeśli macie - cóż, odpuście sobie... I jeszcze małe tłumaczenie oceny - to za całość, bo Rally'emu nadal wystawiłbym ósemkę.

## Plusy:

- dwie gry w jednym pudełku
- Screamer Rally jest nadal tytułem bardzo świeżym
- całość chudzi bez problemów pod Windowsami

## Minusy:

- Screamer jest obecnie już tylko żalony...
- ze Screamera 2 jest tylko upgrade

Ocena:

6

marginesie - jak się to kiedyś mogło podobać? Sam jakoś wtedy nad tą gierką spędziłem mnóstwo swego czasu i nie narzekałem...

Na szczęście jest jeszcze druga płytka, a Screamer Rally nadal potrafi maniaaka samochodówek nieźle kopnąć. Wprawdzie grafika nie rzuca już na kolana, w międzyczasie pojawiły się bowiem zarówno 'Monster Truck Madness 2, jak i Motorhead, ale mimo to trzyma poziom. Zwłaszcza gdy odpalimy całość na akceleratorze - to jest dopiero odjazd! Nie chciałbym się powtarzać - w końcu każdy może sobie (przynajmniej w teorii) sięgnąć do numeru z opisem Rally'ego, ale jako że nie każdemu się chce, więc coś niecoś pozwolę sobie o tych wyścigach w tym miejscu napisać.

Do rąk dostajemy siedem tras (jednak by wyjść poza trzy początkowe, trzeba się pobawić w mistrzostwa tudzież wpisywanie kodów), pięć

<b>Q-ACTION</b>	
<b>Producent:</b> Milestone / Virgin Interactive	
<b>Wymagania:</b> DOS 5.0+, P100, 16MB (32MB pod W95), CD-ROM, x4	
<b>Dystrybutor:</b> Virgin Interactive tel.(0044) 1713682255	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.vie.co.uk">http://www.vie.co.uk</a>	
<b>INFO</b>	

# The White Label Doubles

Podwójne uderzenie

**Wielcy potentaci na rynku gier komputerowych (np. Lucas Entertainment Company) od dłuższego czasu realizują swoją politykę polegającą na ponownej edycji gier, które już przeżyły swoją młodość, zazwyczaj wiek średni też, a obecnie odpoczywają na emeryturze. Co ciekawe w kolekcji „The White Label Doubles” zdarzają się zarówno gry całkiem już starożytne, jak i produkcje dopiero co zdjęte z półek sklepowych.**

## INQUISITOR

**Z** siedmiu pakietów (w każdym po dwie gry, istnieje również seria gier pojedynczych) dotarły do nas cztery, które Wam zaprezentujemy. Ceny pakietów (półdwojnych) są takie same i wynoszą u producenta dokładnie 14,99 funta. Idea pomysłu ma oczywiście na celu wyciśnięcie z odbiorców odpowiedniej ilości gotówki, ale pozwala również za relatywnie niską cenę nabyć gry, których, nigdzie już nie dostaniecie, a które być może bardzo chcielibyście mieć w swojej kolekcji (choćby z sentymentu). Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że są to pozycje bardzo dobrze wydane, „pięknie opracowane”, zawierające

gościa. Kosmonauci mają do wykonania niezwykle trudną misję, nie wiedzą jednak, że meteoryt stanowi o wiele większe zagrożenie, niż początkowo zakładano. Okazuje się, że jest to statek obcych, którzy porywają naszą bohaterką drużynę... Gra to ponad 200 lokacji i około stu zagadek. Graficznie stoi gdzieś na poziomie Kwaternastera (cóż, latka leca), jednak dzięki ciekawej historii i dopracowanej oprawie muzycznej, wrażenia z zabawy nie są nawet takie złe.

W zupełnie innej klasie jest natomiast Full Throttle, druga gra z zestawu. Mimo że święciła ona triumfy niemal równo cztery lata temu, nadal posiada coś, dzięki czemu trudno było mi się od niej oderwać. Atmosfera, jaka towarzyszy przygodom Bena Whatsisname'a, szefa legendarnej grupy motocyklowej Polecats, sprawia, że nawet niska rozdzielczość nie zniechęca mnie do zabawy. Najfajniejsze jest chyba to, że gra składa się z olbrzymiej ilości animacji, które bardzo zgrabnie spleciono z akcją. Ciekawym rozwiązaniem jest również aspekt „zręcznościowy”, natomiast zupełnie ewenement w

przygodówkach. Wyobraźcie sobie taką sytuację: oglądacie fajową animę, Ben pędzi na swojej maszynie w rytm rockowej muzyki, gdy nagle obok pojawia się gość na jeszcze większym „czołgu”, a na dodatek ma wątpliwości, co do prowadzenia się mamusi Bena. Oczywiście dochodzi do sprzeczki i nagle... to Ty musisz pokazać facetowi, kto jest panem drogi, a dokonasz tego za pomocą pięści i buta.

Ben ma specyficzny sposób bycia. W menu, które pozwala nam wybrać sposób zachowania gościa, mamy oprócz czachy symbolizującej rozmowę, jeszcze pięchę oraz buciora. W grze wielokrotnie okaże się, że te dwie możliwości, są najlepszym sposobem argumentacji. Teksty, a przede wszystkim świetni lektorzy to kolejna zaleta tej gry. Mówiąc krótko: „stara ale jara”, o czym świadczy nawet to, że w swoim czasie była to gra uznawana za najlepszą w swojej klasie (przygodówkach).

Full Throttle  
The Dig  
Lucas Arts Entertainment Company  
MS-DOS 6.0 486 DX66 8 MB RAM CDx2



oryginalne instrukcje, a często również specjalne, niepowtarzalne dodatki. Na pewno warto przyjrzeć się serii „The White Label Doubles”.

Pierwsze czerwone pudełko, które pojawiło się w zasięgu mego wzroku, zawiera dwie przygodówki, które po raz pierwszy ujrzaly światło dzienne kawał czasu temu. Pierwsza z nich; The Dig (premiera bodajże w 1994 roku), opiera się na scenariuszu samego Stevena Spilberga. Dialogi do gier napisał Orson Scott Card, natomiast muzykę skomponowano w oparciu i z wykorzystaniem uwertur Wagnera. Ziemi zagraża niebezpieczeństwo, w postaci olbrzymiego meteoru, który zbliża się do „błękitnej planety”. W kosmos zostaje więc wysłana specjalna ekspedycja, która ma umieścić na drodze meteoru ładunek wybuchowy, mający unieszkodliwić kosmicznego

Kolejną parą, którą Lucas Arts uraczyło swoich wyznawców, są kultowe gry z cyklu Star Wars. Chodzi oczywiście o utytułowanego X-Winga, dzieło Lawrence'a Holland i Edwarda Klihama oraz sequeła wspomnianej gry, czyli nie mniej sławnej Tie Fightersa. Obie gry to rasowe symulatory danych typów jednostek oraz historyczne już losy konfliktu i wojny między siłami Imperium a rebeliantami. Grafika 320 x 200 i efekty specjalne, które wywołują podobne odczucia, jak oglądanie starych, dobrych, filmów. Swego czasu te gry zabijały swoją niezmierną grywalnością, a przede wszystkim komplikacją, jakiej nie uzyskano nigdy wcześniej. W X-Wing reklamowano wówczas między innymi „realne laserowe strzały i wspaniałe bitmatowe eksplozje”. Czyż to nie wzruszające? W tej grze można zasiąść za sterami X-wing, A-wing, Y-wing, B-wing i zapoznać się z kokpitem oraz sterowaniem każdej z tych jednostek. Final gry to atak na Gwiazdę Śmierci (Death Star), ale dotrzeć tak daleko nie jest łatwo, bo na młodego pilota Rebel Alliance oczekuje aż pięćdziesiąt misji. Zadbano nawet o takie rzeczy, jak promocja pilotów, łącznie z oficjalną dekoracją i ceremonią wręczania orderów.

Z kolei Tie Fighters to twarda służba u Imperatora. Ponad 100 misji, w których będziesz latał każdym z siedmiu gwiazdnych myśliwców (m.in. TIE fighter, TIE bomber, TIE interceptor, TIE advanced, assault gunboat). Nabierzesz doświadczenia w masie treningowych symulacji i nauczysz się, jak

wykorzystywać polityczne intryki, by wznieść na sam szczyt. Grze towarzyszy masa oryginalnych dźwięków i muzyka bazująca na twórczości Johna Williamsa.

W pudełku znajdziecie jeszcze ciekawy, szesnastostronicowy album dotyczący filmu. Znajduje się tu między innymi świetny plakat oraz mnóstwo kadrów z planu zdjęciowego Gwiezdných Wojen.

X-wing  
TIE-fighter  
Lucas Art Entertainment  
Windows 95 Pentium 60 B MB RAM CD  
ROMx2



Gwiezdne epopeje nie kończą się bynajmniej na wspomnianych pozycjach. Kolejne czerwone pudełko sygnowane logiem Lucas Arts zawiera dwie gry z cyklu Gwiezdných Wojen. Są to Star Wars - Rebel Assault oraz Rebel Assault II - The Hidden Empire. Obydwie są po prostu grami zręcznościowymi, w których element symulacji czy strategii praktycznie nie istnieje. Od poprzednich tytułów odróżnia je także znacznie bogatsze środowisko graficzne, które w tego typu produkcjach ma decydujące znaczenie. W pierwszej części Rebel Assault gra będzie toczył się zarówno na Tatooine jak i planecie Hoth. W grze wykorzystano kilkanaście fragmentów z filmu, które urozmaicają prościutkie story. Wysokiej klasy animacje (nawet dzisiaj nie wyglądają źle) wspólnie z filmami, świetną muzyką i dynamiczną akcją dają odbiorcy niezłe popalić. Co prawda wspomniane fragmenty filmów, czyli odtwarzane sekwencje pelnoekranowe w rozdzielczości 320x200

wymagają wielkiej wyobraźni (by coś tam dojrzeć), ale za to muzyka w wykonaniu London Symphony Orchestra, łagodzi lekko niemiłe wrażenia.

Drużyna Rebel Assault to gra, która naprawdę zasługuje na uwagę. Mimo że jest to wybitnie zręcznościowa zabawa, olbrzymia ilość wysokiej klasy filmów czyni z gry bardzo atrakcyjną pozycję dla zwolenników Star Wars. Jest to kompletny świat Gwiezdných Wojen, opracowany w najdrobniejszych szczegółach. Stereofoniczna muzyka, wysoka rozdzielczość, unikalna technologia filmowa Lucas Arts oraz świetnie opracowane misje, to wszystko sprawia, że ciężko jest oderwać się od tej gry. Oprócz X-wings i B-wings, gracz może również zasiąść za sterami speeder bikes oraz legendarnego Millennium Falcona. Będzie musiał również zetrzeć się bezpośrednio ze Szturmowcami, TIE figterami oraz potężnym Super Star Destroyerem. Również tutaj znajdziecie oprócz instrukcji do gier kolorową broszurkę, gdzie umieszczono kilkanaście

tematycznych zdjęć związanych z Gwiezdnymi Wojnami.

Rebel Assault  
Rebel Assault II The hidden empire  
Lucas Art Entertainment  
MS-DOS 5.0, 6.0, Windows 95  
486 DX 66 MHz 8 MB RAM CD  
ROMx2

Gdybym zapytał, jaka seria gier i filmów ma dużą liczbę zwolenników w porównaniu do Star Wars, to zapewne większość z Was

odpowiedziałyby mi, że tylko kapitan Kirk i jego dzielna załoga z U.S.S. Enterprise liczy się jeszcze na tym ziemskim padole. Star Trek był, jest i będzie. Kiedy w amerykańskiej telewizji pojawił się serial pod tym tytułem, rodzice większości naszych Czytelników chodzili jeszcze do szkoły podstawowej, a o czymś takim jak telewizja,



słyszeli tylko z radia. Serial jednak był niesamowicie popularny na tak zwany Zachódzie, a obecnie podbija też rynek polski. Nie dziwne więc, że gry związane ze Star Trek iem powstawały i powstają jak grzyby po deszczu od „najdawniejszych czasów”. Właśnie dwa takie przeboje sprzed lat odnajdziemy w serii „The White Label „: Star Trek 25TH Anniversary oraz Star Trek Judgment Rites, zasadniczo niewiele się od siebie różnią. Oczywiście obie gry, to zestaw odmiennych misji, które będziecie musieli wykonać, jednak graficznie gry praktycznie się nie różnią, nie widać również, by w Star Trek Judgment Rites rozwinęto jakieś pomysły, które widzieliśmy we wcześniejszej grze. W ST 25TH Anniversary usłyszycie autentyczne głosy Williama Shatnera, Leonarda Nimoya, De Forest Kelley i innych. Gra jest klasyczną przygodówką, w której zawarto ponad 6 tysięcy sentencji i dialogów oraz 60 odmiennych postaci. Oczywiście jako oprawa audio służy nam oryginalna muzyka i efekty dźwiękowe z telewizyjnej wersji filmu Star Trek. Pamiętajcie jednak, że ta gra jest już zabytkiem i może się zdarzyć, że muzyki będziecie słuchali z PC Speakerów (ktoś wie jeszcze, co to takiego?!). Ręcznie malowana grafika w niskiej rozdzielczości też ma swój koloryt, który nie każdej osobie się spodoba. Propozycja raczej wyłącznie dla fanów gatunku. Podobnie jest ze Star Trek Judgment Rites. Piąty rok misji U.S.S. Enterprise, przyniesie Wam kolejne wrażenia podobnego pokroju, które winni jesteśmy Interplayowi. Obecnie okazało się, że panowie z Interlaya stali się specjalistami w dziedzinie „startrekowych” gier i to właśnie z tej firmy wychodzą regularnie kolejne produkcje z serii (np. Star Trek: Starfleet Academy czy Star Trek: Secret of Vulcan Fury).

Star Trek: 25TH Anniversary  
Star Trek: Judgment Rites  
Interplay  
MS-DOS 5.0/486 SX 33 4MB RAM CD  
ROMx2

Postscriptum: Poza wymienionymi kompletami na rynku pojawiła się edycja z obiema częściami Monkey Island, dwie części przygód Indiana Jones oraz podwójny pakiet składający się na „Day of the Tentacle” i „Sam and Max Hit the Road”.



# Kryształy Czasu

Rok 1993. Słynny hodowca gadów Artur Sz. rozpoczął pisanie systemu autorskiego drukowanego wtedy jeszcze w mało znanym X-miesięczniku „Magii i Mieczu”. Rok 1994. System Artura Sz. zdobywa coraz większą popularność wśród graczy. Pojawiają się pierwsze wzmianki o jego drukowaniu. Rok 1998. Po wielu latach oczekiwań w księgarniach ukazują się „Kryształy Czasu”!

TERKES, ILUZJONISTA 28 POZIOMU

**A**ch, 1993... Początek wielkiej fali gier RPG w Polsce. Pamiętam ten rok doskonale. Jeszcze jako całkowicie różowy berbeć biegłem do pobliskiego kiosku, prosząc o kolejny numer „MiM”. Nie zapomnę, jak po kilku innych wybuchła wielka kopalnia Kryształów. Później już o niczym innym się nie mówiło. „Warhammer? Po co? Mamy rodzime...”. Byliśmy dumni, że Polacy to naprawdę nie gęsi...

Lat trochę minęło. Na rynku pojawiły się kolejne systemy otwierające nowe możliwości dla Mistrzów Gry. Ja, już zatwardziały Gracz i MG ze stażem, zapomniałem o dawnych Kryształkach, które jakby przycichły w dolinie RP(G). Do czasu. Pewnego wiosennego dnia bowiem zauważyłem w księgarni podręcznik do Tego, Który Zapoczątkował. Nie zważając na cenę (trochę wyżej niż 50 zł) szybko rozbiłem moją świnkę i po chwili z wypiekami na twarzy i KC pod ręką wybiegłem ze sklepu. W domu ochłonąłem i zacząłem lekturę. Po godzinie mina mi zrzedła. Tyle lat minęło, a system pozostał taki sam, jakim był w „Magii i Mieczu”. Po kolejnej godzinie totalnie straciłem humor. Rysunki skanowane, teksty przepisane z „MiM”, kilka nowych „artykułów” i przygoda. Przede wszystkim przygoda jest nowa! Brałem udział w kilkunastu sesjach, by sprawdzić, czy coś się zmieniło, i co? I nic! Nawet nastrój pozostał ten sam... (czyli jak dla mnie czad - Yasiu).

Ale zajmijmy się opisem podręcznika. A ów jest wydany „doskonale”! Naprawdę, podziwiam skład, który postanowił wydać ową książkę w miękkiej oprawie! Ale to jeszcze nie koniec niespodzianek! Kartki są klejone (nie szyte), co pozwala po kilku otwarciach po prostu wyciągnąć potrzebujące strony (uwierzcie, jaka to wygoda podczas gry - nie trzeba kartkować!). Później znalazłem kolejną wygodę umilającą życie MG: „tabela,

patrz strona ##”. Dopiero kumpel mi objaśnił, że oznacza to, ni mniej, ni więcej, bym znalazł potrzebną tabelę i oznaczył ją dużym znacznikiem ##. Oczywiście, nie wnikam w literówkę, odwołania do złych stron oraz powtórzeń. Tyle o unowocześnieniach pomagających MG.

Cały podręcznik został podzielony na osiemnaście (sic!) części. Pierwsze z nich, „Zasady wstępne” oraz „Tworzenie nowego bohatera”, zapoznają nas z podstawowymi zasadami systemu. I tutaj od razu mała dygresja: w „przykładach” znalazł swoje miejsce nawet stary, dobry Llewelyn! Na razie jest wszystko OK, nawet nie poraża liczba błędów. Kolejny rozdział, „Profesje”, ukazuje nam najbardziej typowe profesje dla graczy (m.in. wojownik, rycerz, zabójca, iluzjonista... oraz półbóg!). Wszystko ładnie-pięknie, nie licząc kilku wpadek. Największa z nich dotyczy omawianej wcześniej w podręczniku profesji Barda, która... nie istnieje! Panowie autorzy najwyraźniej od razu chcieli nas zmusić do tworzenia nowych dodatków do KC. Dodając jeszcze fakt o „zapożyczeniu umiejętności” rozwiązanych bardzo efektywnie... „Walka” - czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. Tu nie

będę się rozpisywał - ten element pozostał prawie taki sam jak w Magiach, czyli cechuje się dużą dozą realizmu, lecz trwa bardzo długo (ok. 45 min.) (wszystko kwestia wprawy - Yasiu), oraz pozwala spojrzeć MG innymi oczami na świat matematyki.

Tyle o walce, za to czytamy kolejny rozdział: „Uzbrojenie”. I tu czeka nas naprawdę miła niespodzianka! Broń została starannie opisana, obok prawie każdej broni istnieje rysunek, to samo dotyczy zbroi. I wszystko byłoby ślicznie, gdyby nie to, że połowy opisywanych „instrumentów” nie da się kupić... Dlaczego? Nie zostały one uwzględnione w żadnych tabelkach! Inaczej mówiąc: część rysunku istnieje tylko w teorii. A może autorzy znowu chcieli pobudzić naszą wyobraźnię i zezwolili nam tworzyć nową broń? Nie ma co, ale pomysłowi są ci nasi autorzy! (i nie ma szlapanów, tarsarów i półtalerzy - może nie wiedzieli, jak to narysować? - Yasiu) Kolejne dwa rozdziały to „Magia” i „Czary”. Zarówno pierwsze, jak i drugie zostało potraktowane stereotypowo. Wszystko to już widziałem w innych systemach fantasy. „Historia” krainy to pierwsza rzecz, która zmieniła moją minę w grymas uśmiechu (chwilę później ze śmiechu tarzałem się po ziemi). Powiem po prostu - historia świata, w którym gramy jest tak uboga, że chce się śmiać (co uczyniłem)!  
Uwierzcie

mi na słowo: jedynym wątkiem, który się tu spotyka, jest wątek militarny, a wszystko to jest bardzo schematyczne (wojna, rządy wielkiej cywilizacji, wojna, rządy etc...). W ciągu „wielunastu” tysięcy lat inwencja, gospodarka i ekonomia podniosły się z poziomu Prehistorii aż do Średniowiecza! Ja wiem, że magia pozwala na pewien „zastój” ekonomiczny i twórczy (wszystko można wyczarować), ale - panowie autorzy - bez przesady! Te dziesięć tysięcy lat to bardzo dużo dla wszystkich sapiens!

Lecz kto zwraca uwagę na takie szczegóły, wszak ważniejsze są: „Opis świata i rasy” - rzecz dzieje się w krainie zwanej Orchią (od władczych Orków - swoją drogą: nigdy bym nie pozwolił, by takie „coś” mną rządziło), reszta to typowe heroic-fantasy. Mamy dziewięć ras: Człowiek, Elf, Półelf, Krasnolud, Gnom, Hobbit, Półobrzym, Półork, Reptilion (zdegradowano mu jedno „l”); duży świat do zwiedzenia, licznych wrogów, multum skarbów. Następne rozdziały (MG, Przedmioty magiczne - na co to komu?, Bestiariusz, Bogowie) są przeznaczone raczej dla Mistrza Gry. I znowu drobne uwagi. Po pierwsze - panowie autorzy - czy MG jest rzeczywiście najważniejszy? To hasło-slogan było



popularne przy początkach RPG. Teraz zostało wyparte przez „Gracze są najważniejsi, bo to oni decydują o przebiegu całej przygody”.

Kolejna sprawa: bogowie. Dlaczego nic nie zostało tutaj zmienione? I od razu wstęp tłumaczy wszystko: w razie potrzeby MG może opracować je (kulty oraz sekty) samodzielnie... Bogowie są sztuczni jak słynna kontrowersyjna aktorka i zostają daleko w tyle za Tym i Innymi Systemów. Co do Bestiariusza, to jest on bardzo ładny, ale... Wydaje mi się, że w Historii i Opisie spotkałem istoty (np. Gobory, Ogre...), które dziwnym trafem nie znalazły się w tym rozdziale. A może szykuje się nowy dodatek, bestiariusz i dopiero tam będzie to wszystko opisane? Przedostatni rozdział (targowisko i indeksy opuściłem - nie ma co o nich pisać) to karty graczy. OCH, JAKIE ONE ŚLICZNE I WYRA•NE! Jak dla ośmiolatek! Szczerze, to totalnie mnie one dobiły (i nie tylko mnie) - już wolę te przedpotopowe. I na koniec pozostała przygoda kryjąca się pod tajemniczą nazwą „Wieża Emedeus”. Stary klimat, stare rozwiązania, stare pomysły - nowa przygoda.

Tyle na temat podręcznika. Zajmijmy się jednak samym systemem, czyli światem oraz głównymi zasadami rządzącymi grą. Całą „rzeczywistość” przenikają trzy elementy: żywioły, eter oraz moc. Są one wszystkim, przenikają przez wszystko i... wszystkie działają osobno. Raz się tylko złączyły, powstała wtedy Sfera Egzystencji Materialnej (gdzie gracze prowadzą rozgrywkę). Później działały one już pojedynczo, czego owocami są: Sfera Egzystencji Martwiacej, Sfera Egzystencji Boskiej, Otchłań demonów... W późniejszym okresie Czas i Świętość połączyły się i powstał Pierwszy Bogowie. Utworzyli Oni w Strefie Materialnej potężny glob, zwany później Orchią. Na niej pojawiły się pierwsze rośliny, pierwsze prymitywne istoty. Ojcowie Bogów, z powodów znanych tylko autorom, musieli opuścić główne sfery i udać się w Nicość. I zaginął o nich słuch wszelaki. Ich miejsce natomiast zajęli Bogowie Więksi, którzy do walki z wyzwolonymi Demonami stworzyli pierwsze rasy (Reptiliony i Elfy). Później cała historia bardzo ubożeje. Wojny dobra ze złem, później rządy Reptilionów, wojna Reptilionów z Orkami (która jest totalnie NIEREALNA), zwycięstwo i rządy Orków. I tyle...

Na koniec pocieszenie: autorom najwyraźniej Orki się troszkę znudziły i na ostatnich stronach rozdziału „historycznego” obiecują, że imperium Orków powoli upada i - kto wie - może kiedyś legalnymi spadkobiercami staną się bohaterowie? A propos bohaterów - określani są oni przez 10 współczynników (Żywotność, Siła fizyczna, Zręczność, Szybkość, Inteligencja, Mądrość, Umiejętności magiczne, Charyzma, Prezencja, Wiara), kilka współczynników dodatkowych (Zauważenie, Energia życiowa, Wytrzymalność, Antymagia...), dziesięć odporności (zarówno psychicznych, jak i cielesnych), umiejętności profesjonalnych, które wzrastają w miarę poziomu. Są i zawody, ułomności, zdolności nadnaturalne, biegielności w broniach... Malo tego - często okazuje się że, aby wykonać jakąś czynność, gracz musi dodać 1/10 SF, 1/5 INT, 1/2 MD i podzielić to przez 3. Proste, nie? Szczególnie podczas walki. Inna sprawa, że wszystkie te współczynniki urealnijają zabawę oraz pomagają niedoświadczonym MG. Niestety, wszystko ma swoją cenę. Inwencja MG zostaje skrócona do pisania przygód i odnajdywania tabel oznaczonych sekretным znakiem ##.

Mimo wszystko, wiercie lub nie, ten system ma naprawdę dużą dawkę miodu, lecz został on wydany tak karygodnie, że sam Asteriusz powinien zareagować! Aczkolwiek wszystkie te niedociągnięcia naprawia sama gra. I zaprawdę, gdy przychodzi co do czego, to sesje w tym „biednym” świecie są po prostu świetne! Inaczej mówiąc, świat Orchii ma swojego genius loci o nazwie nastrój i nostalgia (przynajmniej dla mnie; '93 był naprawdę pięknym okresem!). Co można rzec na pożegnanie? Jeżeli lubicie RPG AD&D podobne z odpowiednią zawartością miodu, to szybko biegnijcie do sklepu po KC, lecz jeżeli wolicie Storytelling, lub macie wszystkie „Magie” do numeru 25, to szkoda tracić kasy...

PS. Podziękowania dla Łukasza i Szymka za udzieloną pomoc.

Lata robią swoje. System miał aż pięć lat, by stać się naj... systemem polskim. Ale autorzy o tym nie pomyśleli i pięć lat robili... sam nie wiem co. Przez ten czas KC zostały wyparte z polskiego rynku RPG i nie wierzę, że odzyskają swoją dawną świetność.

# Karcianki - z czym to jeść część 1

Większość z miłośników RPG zetknęła się zapewne kiedyś z grami karcianymi. Ich opis ogólny nie jest rzeczą łatwą, bowiem każda z gier ma nie dość, że inne, niż pozostałe reguły, to również karty do każdej z gier wyglądają inaczej. Najlepiej więc chyba rozpocząć prezentację od czegoś, czym wszystko się zaczęło. A zaczęło się wbrew pozorom całkiem niedawno, bo w 1993 roku.

LORD Y

**G**ra wymyślona przez skromnego matematyka Richarda Garfielda dla niewielkiego wydawnictwa Wizards of the Coast. W chwili obecnej Wizardów trudno jest nazwać małym wydawnictwem a lista kart do Magic The Gathering sięga tysiąca dwustu (tak na marginesie, to listę tę możecie dopaść na naszym CD - szczegóły pod koniec tekstu). Postronnym obserwatorom hobby, jakim są gry karciane wydaje się trudne i niezrozumiałe, ale wbrew

porozumieniu zasady Magic The Gathering są dość proste. Najlepszym sposobem na ich przyswojenie jest gra komputerowa pod tym samym tytułem, która zresztą do niczego innego się nie nadaje, bowiem poziom gry komputera jest gorzej, niż żalony i trudno go opisać używając słów nadających się do druku: dla zaawansowanych - grając talią złożoną z samych kart common (black mana) na najwyższym poziomie trudności przegrywałem wyłącznie, gdy np. przez całą walkę „podszedł” mi jeden Swamp i zero



Dark Ritual'ów, black lotusów czy choćby „colorlessowych” artefaktów typu Sol Ring (mimo, iż wszystko to w decku miałem) czyli po prostu tylko, gdy miałem wyjątkowego

pecha. Jeśli w grę wchodziło myślenie, to komputer okazywał się zwyczajnie żalony. Mimo to zaletą gry jest możliwość zapoznania się zainteresowanych z ideą wersji karcianej i z większością kart, które



normalnie bardzo ciężko zdobyć oraz z samymi zasadami. Poza tym cieszy, gdy na początku gramy z przeciwnikiem, z jakim jesteśmy w stanie wygrać. Biorąc pod uwagę, że jednak nie wszyscy mają do tej (mowa o wersji komputerowej) gry dostęp (ma już swoje lata), postaram się przybliżyć choć trochę zasady. Otóż pierwszą różnicą między MTG, a grami rozrywanymi klasyczną talią, do jakiej jesteśmy przyzwyczajeni jest to, że żadne reguły nie mówią, ile kart musi posiadać na początku rozgrywki każdy z graczy, przy czym każdy z nich może posiadać inną (ograniczenie występuje tylko w turniejach i jest to wyłącznie dolna granica tzn. najmniejszy deck nie może liczyć mniej niż 40 kart). Karty dzielą się na dwie zasadnicze kategorie - resources czyli zasoby, oraz całą resztę. Zasoby są jakby „środkiem płatniczym” i za odpowiednią ich ilość można wprowadzić do gry jakiś czar, bohatera, czy artefakt. Od nich zaczniemy omówienie. Istotną rzeczą wpływającą na późniejszy wybór decka jest tzw. mana, czyli moc magiczna czerpana z zasobów. Jest jej pięć, a właściwie sześć typów (dziwna konstrukcja, ale za chwilę się wyjaśni). Podstawowe zasoby mana posiadają pięć kolorów i adekwatne karty landów (resource'ów, zasobów, czy jak to jeszcze nazwiemy): plains (łąki) generują białą mana, mountains (góry) czerwoną, islands (wyspy) niebieską, forests (las) zieloną i swamps (bagna) czarną. Colorless mana, albo Generic mana, to szósty kolor, albo, jak od razu stwierdzą znający angielski - brak koloru. Tą ostatnią omówię za chwilę. Teraz przysłała pora na drugą grupę. Rozgrywka w MTG wygląda tak, że na początku każdy z graczy bierze siedem kart z wierzchu swojego (potasowanego przed grą) decka (może wreszcie wyjaśnię nie znającym języka -deck to po prostu talia, jaką

zbiera i wystawia do gry gracz). Następnie po losowaniu, albo ustaleniu w jakikolwiek inny sposób (młotkiem!) kolejności pierwszy gracz rozpoczyna turę. Tura składa się z kilku faz. W pierwszej gracz może wyłożyć do gry land (jeśli go posiada. Jeśli posiada więcej, niż jeden, to nie ma znaczenia - w każdej turze może wyłożyć tylko jeden). Następnie możemy rzucić czary, lub też wykonać jakieś akcje, na które pozwalają nam posiadane karty (uwaga: całe rozgrywki dotyczy jedna zasada: w trakcie tury w grze biorą udział wyłącznie karty, które zostały „wyłożone” czyli położone na stół tak, aby widział je przeciwnik). Każda karta ma swoją „cenę” wyrażoną w symbolach mana w prawym górnym rogu karty. I tu dochodzimy do generic mana. Jeśli np. karta ma w pozycji „cena” dwa symbole kropli i kółko z liczbą trzy, to oznacza to, że do jej wyłożenia potrzebujemy dwóch islandów (koniecznie - ewentualnie artefaktu produkującego błękitną mana) oraz trzech mana dowolnego koloru. Przeważnie (jeśli gramy jednokolorowym deckiem) są to również islandy, ale równie dobrze może to być mana dowolnego innego koloru. Niektóre artefakty produkują wyłącznie generic mana np. Sol Ring - one również nadają się do tego, by je w takim wypadku wykorzystać. Uwaga: landów, którymi „placimy” za wyrzucenie na stół danej karty nie tracimy. Są one „tapowane” czyli obracane na bok do końca tury, co symbolizuje ich wykorzystanie w tej turze (nie możemy już użyć ich, by wyrzucić następnego bohatera czy czar). W następnej turze jednak wszystkie są z powrotem aktywne. Tutaj rada dość istotna, ale w szczególności dla początkujących graczy (ci, którzy już trochę grali, wiedzą o tym doskonale). Jeśli chcesz zbierać talię wielokolorową (różne typy



landów), to doloż do niej sporo artefaktów i tzw. artefakt creatures, które funkcjonują tak samo, jak inne potwory (twojego koloru, lub przeciwnika), ale posiadają w większości dodatkowe specjalne cechy, a poza tym ich cena w calości wyrażona jest w colorless mana - nie jesteśmy uzależnieni od ego, jaki typ landu akurat nam „podejdzie”. Rozważmy np. sytuację, gdy mamy niebiesko - czerwoną talię z dziesięcioma islandami taką samą ilością mountainów, oraz równą ilość kart obu kolorów. Podczas rozgrywki może się zdarzyć, że p. sieem kart, które wylosujemy, to ztery mountainy i trzy kreatury niebieskie, i już przez dłuższy czas nie możemy nic zrobić. Przy tym „kreatury artefaktowe” przydadzą się w decku również, gdy posiadamy jednokolorową talię (a w szczególności dotyczy to białego i czarnego decka), gdyż niektóre kreatury białych mają nieprzyjemną cechę „protection from black”, o oznacza, że: a - nie działają na nie żadne czary czarnej mana (np. terror, czy weakness), b - nie można zasłonić się przed ich ciosem silniejszą kreaturą. Tymczasem ograniczenia te nie dotyczą kreatur artefaktowych.

Nie otarłem jeszcze do głównej zasady pojedynków, a mianowicie szczegółów określających, kto wygrywa, a kto przegrywa. Otóż na początek określa się ilość „punktów życia” dla każdego gracza (zwykle dwadzieścia). Kreatury (nazywam je tak od angielskiego creatures, co powinno się tłumaczyć raczej jako „stwory”, ale kreatura brzmi ciekawiej) opisane są dwoma parametrami: power i toughnes, co w wolnym (i właściwym) tłumaczeniu oznacza odpowiednio siłę ataku i obrony. Kiedy kreatura atakuje, zadaje tyle ran ile wynosi jej power. Przy tym w zależności od reakcji broniącego się przed atakiem może on odjąć zadane rany od swoich punktów życia, lub też

wystawić obrońcę (inną kreaturę). Jeśli gracz wystawia obrońcę, walka odbywa się w następujący sposób: atakujący zadaje broniącemu tyle ran, ile wynosi jego power. Rany te odejmowane są od toughness obrońcy. Przy tym z kolei atakujący jednocześnie otrzymuje tyle ran (odejmowanych o toughness) ile wynosi power obrońcy. obrażenia zadawane są jednocześnie obu walczącym, chyba, że któryś z nich ma atrybut „first strike”. Wtedy on pierwszy zadaje rany i jeśli odbiorca przeżyje, może odpowiedzieć tym samym. Obrońca (Albo atakujący) ginie, jeśli zaane mu rany są większe, niż jego toughness, ale nawet atak postaciami o power 12 (ulepszoną czarami - żadna nie ma takiej mocy od razu) na kreaturę o toughness 1 nie spowoduje żadnych ran dla samego gracza (chyba, że atakująca kreatura ma własność trample). Jeśli kreatura, której zadano rany, przeżyła walkę, jest leczona na koniec tury (za darmo) i w następnej posiada już tyle samo, co na początku.

I jeszcze kilka słów odnośnie zbierania kart. Na początku kupujemy zestaw podstawowy. Następnie możemy dokupywać kolejne bostery zawierające po 15 kart (z tym, że czasem może tam być jedna, która by nas interesowała, a może nie być wcale - nie ma bosterów zawierających wyłącznie karty wybranego koloru), lub też dodatki, które zawierają dodatkowe karty - tym razem sensownie pogrupowane. Pełną listę kart ze wszystkich setów podstawowych i dodatków wraz ze szczegółowymi opisami (ponad megabajt tekstu ascii) znajdziecie na CD.

I to by w zasadzie było wszystko na temat MTG. Jeśli pojawi się wystarczająca liczba chętnych, możemy napisać więcej na ten temat a tymczasem zakończę artykuł.



# LISTY, czyli ACTION REDACTION



## Eureka!

**Prawdę powiedziawszy, odkryliśmy nowe prawo fizyki: "gdyby cały rok tak szybko mijał jak wakacje, to mielibyśmy już po 450 lat!". Znacnie dowcip o pesymistach i optymistach (stary jak świat). Wiecie po czym ich odróżnić? Pesymista narzeka, że już pół wakacji z głowy, zaś optymista cieszy się, że ma jeszcze drugie tyle przed sobą... Dobra, nie będziemy Was więcej dołować przypominaniem tego, co nieuchronne. Po prostu zapraszamy do lektury. Przy niej zapomnicie o wszystkim! I nadal jesteśmy na 3 karczkach!!! A jakby ktoś chciał sobie z nami pogadać "live" to zapraszamy na IRC (warszawa.irc.pl) kanał "cdaction" w każdy piątek od godziny 14 (choć ten kanał jest też aktywny w innych dniach - ale w piątki, od 14 do 16 na 100% ktoś będzie tam czekał na Wasze opinie, pytania itp.)**

## Mysł miesiaca:

### •Sytuacja jest dobra - ale nie beznadziejna!

#### Pierwszy list

**W maju po raz pierwszy kupilem Wasze pismo (...) od razu przypadło mi do gustu (...) We wstępie, w opisach gier (...) spotykam się najczęściej ze słowami "demko zajmuje ponad 53 Mb" itp. (...) To tyczy się m.in. Quake 2 (...) Ku memu zdumieniu gra uruchomiła się bezpośrednio z CD, bez żadnych objawów instalacji. To samo spotkało mnie przy Last Bronx i East Front.**

A.L. z Libiąża

Trochę nas zaskoczyliście - ale jeśli jakieś dema startują i z CD, to tym lepiej! W opisach podajemy ilość Mb dla tych, którzy instalują dema na HDD, by wiedzieli, czy dane demko zmieści się na wybranej partycji (a odpalają je spod naszego menu). Ty zaś (co wynika z pominiętych fragmentów listu) odpalałeś je samodzielnie. Jak sami widzicie - czasem warto coś samemu pokombinować! Trzymaj się!

#### O, woman!

**(...) Jesteście FANTA-stycznymi (...) Uwielbiam to pismo, a po chwyceniu nowego numeru zawsze sprawą priorytetową jest dla mnie przeczytanie Action Redaction! (...)**

**1. Z ostatniego CDA dowiedziałam się, że Mr Jedi jest... kawalerem!!! (Jedi, zrób sobie wycieczkę do Iła, pójdźmy na piwo). Kto tam jest jeszcze stanu wolnego?**

Osobicie wolimy być COLA-stycznymi, ale to przyszcz. Jedi nie ma nic przeciwko wycieczce i ewentualnemu ciągłowi dalszemu ;-), ale Smuggler radzi - z dobroci serca - abys na wszelki wypadek zaopatrzyła się wcześniej w czasonek, wodę święconą i osikowy kotek... Uprzejmie też donosi [zazdrośnik! zazdrośnik! - Mr. Jedi], że akurat piwa to Jedi nie lubi (no co - mutant i ty!) [Zaraz tam mutant - nie wystarczy powiedzieć "nienormalny"? Mr. Jedi]. A kawalerów ci u nas dostatek! Można prosić o fotkę? [Powieś Twojej żonie!!! Mr. Jedi]. Eee... nie dla mnie naturalnie ;-))].

**1. Po ponownej instalacji Win95, aby dopalić TR2 (demo z Waszej płytki) musiałam ściągnąć od koleżanki plik aboutet.dll i teraz Lara mi się kręci w kółko. Co robić?**

Hmmmm... Baaaardzo dziwne. Czy sprawdziłaś może, jak zdefiniowane są tam (tzn. w demie po ponownej instalacji) opcje sterowania?

**2. Boją się, że mi nie odpiszecie.**

I słuszenie. Tyle listów od dziewczyn do nas przychodzi ;-) , że aż się nie chce nam odpowiadać.

**3. Mało pisze do Was kobiet (chyba wszyscy komputerowcy na to cierpią, chłopcy z pisma "Reset" (sorry, z pisma XXX) mają ten sam problem.**

Tym razem, przez męską solidarność - i samczą złośliwość - nie zastosowaliśmy cenzury prewencyjnej. Cóż, pleć piękna to około 3-5% populacji graczy, więc jest jak jest (choć ostatnio z zadowoleniem stwierdzamy, że coraz więcej dziewczyn publicznie przyznaje się do tego grzechu. Grzeszta tak daleko ;-)). A przy okazji pozdrowionka dla ludzi z Reseta.

**4. Na koniec (...) jesteście kochani (co by było gdyby Was nie było) i tacy pozostaliście. Pozdrawiam serdecznie.**

Devi z ???

Bużka (bez języczka!) od całej redakcji!

#### Bez wstępu

**Nie wpisuje się nad wstępem, tylko od razu przechodzę do rzeczy. Kupuję wasze pismo od 2 miesięcy. Ogólnie CDA mi się podoba. Macie super teksty i recenzje. A teraz kilka pytań.**

**1. Czy czytacie wszystkie listy od czytelników i odpowiadacie na nie?**

AAAARGH!!! To pytanie śni się nam po nocach. No nic, jako początkujący czytelnik CDA masz prawo tego nie wiedzieć, zatem odpowiemy na nie po raz 29348: czytamy WSZYSTKIE listy, odpowiadamy na WYBRANE. Naturalnie kryteria doboru korespondencji pozostaną naszą słodką tajemnicą... (banknoty 100 zł w kopertach czynią cuda!))

**2 (...) Kiedy zamieścicie na CD Teenagenta?**

Hm, nie mogę nic obiecać, ale... (co ty na to, Adrianie von Metropolis? ;)).

**3. Czy możecie na każdym CD zamieścić pełną wersję przygodówki? (...)**

Na każdym nie, ale możemy obiecać, że już niedługo parę razy szczeka Ci opadnie na widok tego, co znajdziesz na CD.

**5. Dajcie demo Księża i Tchórz.**

Daniel "X" z ???

Znowu powtarzamy: Adrian (Chmielarz) - co Ty na to? Będzie takie demo, czy nie? Lud się burzy!

#### Cześć Redakcjo

**(...) nie będę się rozpisywał i chwalił Was. Szanuję Was, kupuję już bardzo długo, a czytam niemal od początku istnienia. Zgadzam się z paroma jegośmiociami, że na początku teksty były sporo śmieszniejsze i to mi się właśnie podobało. Rubryka "Mam pomysł na grę" knock-outowała mnie co numer (...), a gdzie się zapodziała. (...) Wasze menu w CD jest dobre, ale są lepsze, np. w Chipie (nie wycinajcie nazwy, bo to pismo nie o grach). (...) CDA zaraziło się ode mnie kilka innych osób, a kiedyś, kiedy na kiosk przypadały 1 albo 2 egzemplarze dochodziło do sprzeczek, a mało brakowało - do reżymów. Czołgiem! "Fighter", Sochaczew**

Ech stare czasy, człowiek dorasta, poważnie... to samo dotyczy gazet, w tym CDA. Mamy mniej zgrzyw na łamach, fakt, ale przecież nie jesteśmy śmiertelnie poważni. Rubryka z "pomyślaniami na grę" zniknęła z przyczyn obiektywnych - ale wspominamy ją z nostalgią. Inna sprawa: człowiek nabijał się z lekką z rozmałych "pokrewnych" pomysłów, a tu okazuje się, że... to autorzy mieli rację! Ich idee zostały przecież w większości zrealizowane! Było coś o prowadzeniu domu publicznego - a przecież Wet Sexy Empire niewiele chyba brakuje, aby stać się tego właśnie rodzaju "symulacją". Było coś o polowaniu - jest Deer Hunter. Było o mafiosach i złodziejach - mamy GTA. Było o rozmaitych psychologicznych zagraniach: a Carmageddon i Postal to pies? Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni, jak się okazuje, i teraz autorzy tych pomysłów mogą sobie z nas "drzeć łacha". (Mam tylko nadzieję, że nikt i NIGDY nie zrealizuje pomysłu o gestapowcu!) Wkrótce powinno się pojawić na kompaktach nowsze, bardziej bajeranckie (ale i przyjaźniejsze w obsłudze) menu.

#### Ogólne uwagi

- 1. Precz z użytkami (...) Kto będzie kupował CDA dla kilku stron o najnowszych programach do nauki. Mało nauki w szkole?! (...) Zamiasz nich zamieszczajcie tipsy (...)** Siedem tipsów w (...) CDA - phil! Czytelnicy Waszej ulubionej gazety - czy nie uważacie, że to za mało?
- 2. Testujcie każdą grę przed jej zamieszczeniem.**
- 3. W Action Plus miało już być dawno temu 400 tipsów, a tymczasem w wydanych numerach razem nie było nawet 300.**
- 4. Dlaczego (...) nie działa Mega Blast? (...)**

Cezar z Białogostoku

Ad1. Raz, że użytki to nie tylko nauka. Dwa, że niektórym widać za mało nauki w szkole (zobacz wyniki ankiety!). Trzy - poczytaj sobie list poniżej. Ilość tipsów w danym numerze nie zależy zresztą od nas - a od tego, co pojawi się w Internecie i materiałach prasowych przez ten miesiąc (zresztą na CD jest ich zawsze trochę więcej niż na papierze).

Ad 2. Chodzi Ci o dema? - testujemy je wielokrotnie!

Ad 3. Jest tyle ciekawych solucji itp. że ciągle brak miejsca na tipsy. Ale mogę obiecać, że będzie ich dużo więcej niż 400 - to tylko kwestia czasu.

Ad 4. Czy mogłoby opisać konkretne objawy - u nas wszystko jest OK! Zapewne masz problemy z pamięcią EMS?

#### Użytki oraz...

**Kupuję Wasze pismo od roku. Bardzo mi się podoba, no i ten CD. Bardzo fajnie, że jest w pudełku, a nie jak w innych magazynach w kopercie. Jest dużo fajnych gier, a ostatnio nawet pełne wersje. Brakuje mi jednak programów edukacyjnych i użytkowych - nie tylko gry. (...) Wreszcie korzystnie wyglądający kompakt i normalnie otwierające się pudełko. Wreszcie jest rubryka o nowościach sprzętowych (...)**

Stały czytelnik z Częstochowy

Jak sami widzicie - trudno wszystkim zadowolić, zawsze jednym będzie za dużo gier, a za mało edukacji, drugim - na odwrót. Musimy więc godzić ogień z wodą... Ale i zwolnicy użytków od czasu do czasu znajdują u nas coś dla siebie (np. pełna wersja Langmastera, Posera...). Czyż nie? Zmiana szaty graficznej CDków (nareszcie!) planowana była już od dawna, ale zawsze były jakieś ważniejsze sprawy. No ale - co się odwołuje... to nie uciecaje. Podobnie zresztą jest z rubryką sprzętową i wieloma innymi rzeczami, które Wam obiecaliśmy. Pamiętajcie o tym!

#### Very Noisy Houk!

Ten list jest patchem do poprzedniego (...)

**1. W CDA powinno być coś takiego jak kącik nadesłanego stuffu. Nie chodzi tylko o MIDy czy demka, ale również o ikony, programiki itp. nadsyłane przez czytelników. (...)**

Takie coś już nieformalnie istnieje (w dziale Bonus) - zamieszczamy tam także to, co nadsyłał czytelnicy. Wszystkich, którzy chcą nas supportować - teraz oficjalnie zapraszamy! Naturalnie jeśli coś nadsyłacie, to albo w wersji shareware albo freeware. Żadnych cracków i oryginalnych kopii programów (no, chyba że swoje własne dzieła).

**2. Komuś nie pasuje, że są tipsy!?!**

Nam pasuje!

**3. Czy mogą Wam wysłać to, o czym mowa w pkt. 1?**

Naturalnie T-A-K!

**4. W czym fajnie łapać screeny? Na CD dalaście programy do łapania screenów, ale udało mi się złapać tylko jeden i była to plansza programu.**

Zależy czy w DOS, czy Windows. W tym ostatnim radzimy używać Hypersnapa - jest boski, bo łapie nawet screeny z gier wykorzystujących DirectX i akceleratory grafiki. Wprawdzie nie w każdej grze chce działać - no ale tak w 80-90% przypadków daje sobie radę bez problemu. Cool program!

**5. Na jakiego (... wpiście co chcecie) lista przebojów na PSX (...)** Panowie, trochę HONORU.

Raz, że całkiem sporo PC-towców kupuje sobie dodatkowo konsolę (w sumie niewiele droższą od akceleratory grafiki). Dwa - że czemu nie, warto wiedzieć, jakie gry wkrótce będą skonwertowane na PC :). Trzy - co tu ma do rzeczy honor? Czy mieć albo pisać o PSX to wstyd?!  
Cezar z Białogostoku

## 6. Kiedy będzie nowe menu?

Wkrótce! Nie wiemy jak bardzo wkrótce - ale... wkrótce ;-).

## 7. Pisząc, że w Pomocnej Dłoni zamieszczacie wszystkie anonse spełniające warunki regulaminu, a mojego (spełniał warunki) nie wydrukowaliście (...).

Tu zapewne poczta dała ciała - bo jeśli anons spełnia warunki regulaminu, to na pewno zostanie wydrukowany!

## 8. (...) Dlaczego Wasze okładki są takie nienastrojowe? Np. święta Bożego Narodzenia - a na okładce czolg i ani płateczka śniegu, choinka czy Santa Clausa. (...) Wielkanoc - znowu czolg i ani śladu kwiecia, ni zwierz nie kicnie spod krzaczka. Ogólnie nie czujecie bluesa. (...)

Jasno wynika z tego, że naszemu nadwornemu grafikowi święta kojarzą się z czolgami - i wszystko staje się jasne (kolejny mutant w redakcji!). No ale dobra - skoro chcecie nastrojowych okładek, to postaramy się poprawić.

## 9. Czytałem Was od nr 2 (...) Dlaczego więc CDA nie wydaje mi się produktem markowym? Czy to nazwa? (podobna mi się - to nie to), znak firmowy (nieee). Nie wiem!

Intruder

Hmmm - CDA jest produktem złotówkowym, markowe są w Niemczech :-.). A serio - będziemy robić wszystko, byś zmienił zdanie.

## Zdziwiony?

## 4 (...) Czy wy jesteście normalni? Dajecie 116 stron, pełne wersje gier co miesiąc, dobry papier i okładkę za... 13.99 zł. Czy trzeba mówić coś więcej, he?

Nie trzeba. Może poza tym, że w międzyczasie przybyło nam 8 stron bez zmiany ceny... Po prostu dajemy tyle, ile możemy, nie życzymy sobie kosmicznych marzy itp. Nam zwyczajnie zależy, by czytelnik był szczęśliwy; by nie uważał, że zdzieramy z niego kasę... Dziwne, nie? (Wcale nie!).

## 5. Co to za gry: RTS, FPP, RTG {woow!!! Red.}

Czym jest RTS, wyjaśniliśmy całkiem niedawno. FPP to gry 3D, w których patrzysz oczyma bohatera (np. Quake) - definicja wyjątkowo pobieżna, ale wystarczająca. A RTG - to taka odmiana RPG (a co to znaczy - też pisaliśmy niedawno), w której widzisz nie tylko parametry bohatera, ale i jego szkielet :))))). Mamy nadzieję, że się nie obrażacie za ten dowcip - ta literówka bardzo się nam spodobała.

## 13. Czy Mr Jedi recenzuje tylko gry o tematyce opartej na Gwiezdnym Wojnach?

Kamil z Jarosławia

Tak dobrze to nie ma [a szkoda - Mr Jedi]. Ja sam wtedy recenzowałbym tylko gry oparte na "Świecie wg Bundych", tzn. nie robilibym NIC. [I tak NIC nie robisz - Mr. Jedi]. {Przynajmniej nie molestuję gumowych kaczkuszek w godzinach pracy! - Smuggler}.

## Inne propozycje i...

### 1. Zróbcie dział "starocie", w którym byłyby opisywane starsze, dobre gry (...)

Ten dział już istnieje (tzn. powrócił na łamy) i nazywa się "Świnka" (od świnki-skarbonki, gdzie wystarczy odłożyć parę groszy, by ubierać kasę na taką grę - wyjaśnienie dla nowszych czytelników CDA).

### 4. Czemu solucje na płytkach są po angielsku (wnioskuję, że komuś nie chciało się tłumaczyć ;))

Słusznie podejrzewasz :-). Ale wynika to z dużego nawалу pracy, a nie z lenistwa. A wychodzimy z założenia, że lepiej dać solucje po angielsku niż nie dać jej w ogóle. Zresztą, ponieważ zagrałeś nam na ambicji, to miesiąc temu (list nie zmieścił się w lipcowym CDA) daaliśmy na CD sporo solucji w wersji PL, co prawda do starszych gier... ale liczy się to, że komuś się chciało chcieć...

### 6. Czy wy naprawdę jesteście takimi mutantami, jak o sobie piszecie? :-)

Tak naprawdę to jesteśmy dużo większymi mutantami niż piszemy - po prostu nie chcemy Was przerażać skalą naszego ześwirowania. Zresztą czy w takiej pracy można długo być nORMAINYM? Chyba nie!

### 7. Co to za barbarzyńca dał Czarnemu Iwanowi grę FIFA'98.

Sam sobie, drań, wziął, zanim ktokolwiek się zorientował i ty! A marudził, że "tylko pomoże wnieść tę paczkę z grami

do redakcji". Jak to zrobił (przez zamknięte pudełko), nikt nie wie. W każdym razie gdyby z Waszych HDD zniknęły nagłe jakieś gry - to wiecie już kogo podejrzewać.

## 8. Co do autorów: Mac Abra is the best!

Mac Abra też tak uważa, ale jest raczej odosobniony w tym poglądzie :-). Podobno nawet musi sobie zakładać kielbasę na sznyć, by jego pies się chciał z nim bawić!

## 9. Dajecie dużo dziwiątek, uważam że aby to naprawić, należy wprowadzić dziesiętne części punktu.

I mamy wtedy zleniawioną przez nas skalę procentową (bo czym różni się 9,4 od 94%?) - a powiedzcie, jak precyzyjnie ustalić czy dana gra zasługuje TYLKO na 93%, czy AŻ na 94%? Ew. możemy pomyśleć o zwiększeniu naszych ocen o znaczki +/- np. 6+, 9- itp.

## 10. Powtórzcie konkurs "mam pomysł na grę".

To nie był nasz konkurs, my tylko zamieściliśmy odrobinę propozycji nadesłanych w odpowiedzi. Niestety po jakimś czasie firma organizująca konkurs doszła do wniosku, że ich publikacja nie była najlepszym pomysłem... i rubryka poszła w piach. A szkoda, bardzo miło ją wspominamy. Widać zresztą, że nie tylko my.

## 11. Co trzeba zrobić, by zostać redaktorem CDA?

Jakub "Solo", Warszawa

## Ps. Ogólnie CDA zasługuje na 9,4/10.

Hmm: trzeba mieć maturę, znać angielski, umieć pisać po polsku (tzn. nie tylko składać literki w słowa, ale i potrafić zgrabnie przełać swe niebanalne refleksje na ekran edytora), znać się na grach (i nie tylko), mieszkać najlepiej we Wrocławiu lub okolicach, no i przejąć przez głowę sito (nie mylić z Andrzejem Sito z redakcji, który BARDZO nie lubi jak ktoś przez niego przechodzi) eliminacyjne. Dużo łatwiej (co nie znaczy, że łatwo!) jest zostać naszym współpracownikiem... Wystarczy napisać ciekawy tekst (nie recenzję gry!) o czymś, co ma związek z komputerami i podrzucić go nam mailem; pocztą lub osobiście. Jeśli okaże się, że poruszony temat jest ciekawy i interesująco opisany... no to już macie pierwszy, duży krok za sobą.

## Cześć chłopaki!!!!

**W Waszej gazecie zaszło wiele zmian, oczywiście na lepsze. Jednak chcielibyśmy, żebyście wysłuchali naszych uwag. No to odpręście się i zaczynamy:**

### 1. Zwiększając liczbę stron w Action Plus (uwzględniam podwyżkę ceny), pismo byłoby bardziej interesujące (dokładniejsze solucje, większe screeny itp.).

Objętość Action Plusa powinna z czasem wzrastać i to raczej bez zmiany jego ceny. Cierpliwości!

### 2. Czy moglibyście zamieścić na cover-cd program do zmieniania rozdzielczości rysunków (o ile taki istnieje)?

Poszukamy! Przy czym (jak podejrzewamy) to może działać tylko "w dół" tzn. z 640x480 na 300x200 - tak, w drugą stronę - w życiu. (A tak naprawdę, to można to zrobić - tyle tylko, że trochę bardziej rozbudowanymi programami np. Paint Shop Pro czy Thumbs Plus - oba są dostępne także w wersji shareware. Yasiu)

### 3. Przydałoby się kilka xm, mp3 na płycie, ale np. w Bonusie. Fajną rzeczą byłoby więcej wav. (Moglibyśmy mieć nowe tematy do Windowsa).

Też się postaramy sprężyć - wkrótce powinny być "fejwy" AC/DC i Aerosmith (wraz z theme-packami).

### 4. Mądrym pomysłem byłoby stworzenie programu, w którym znajdowałyby się wszystkie tipsy.

Będzie - jak Lordowi Y będzie się chciało, w końcu go zrobisz (tj. skończy zrobić, bo beta-wersja już funkcjonuje). Dręczcie Yabola!

### 5. Świętną rzeczą jest... linia telefoniczna dla zdesperowanych posiadaczy komputerów, którzy mają problem nie cierpiący zwłoki, a chcieliby poradę specjalistów, czyli Was.

Yeah - ale... czy tak naprawdę to MY od tego jesteśmy? Tzn. uważamy, że rozmaite firmy, które rozprowadzają sprzęt i gry powinny to robić w ramach obsługi klienta - w końcu biznes nie powinien polegać na zasadzie "zapłaciłeś - to spadaj frajerze, niech Cię więcej nie widzę!". No i my bynajmniej nie czujemy się aż takimi znów specjalistami. Na pewno coś tam wiemy - ale do fachowców od np. logicznego

wy tłumaczenia, czemu uruchomiony Windows'95 wprawia monitor w ruch wirowy to nam jeszcze daleko. Na szczęście.

## 6. Czy naprawdę nie można zlikwidować tych zupełnie niepotrzebnych bajeczek i programów dla przedszkolaków???

Przedszkolaki z mafii pruszkowskiej grożą demolką redakcji, jeśli to zrobimy!

## 11. Przywróćcie poradnik hackera! Błagam, błagam, błagam!!!!

Draco jest za - problem tylko, że w sumie powiedział już wszystko, co miał do powiedzenia... Ale daje on wszystkim fanom tej rubryki słowo honoru, że niedługo się odezwie.

## 12. Kto czyta ten list?

Jedni go sylabizuje (inaczej nie potrafi), Smuggler obwąchuje (listotele rulez!), Mac Abra obmacuje, zaś Peter Pan odprawia nad nim egzorcyzmy. Zatem czyta go wirtualny redaktor mający (w sumie) jakieś 35 IQ, czyli tylko odrobinę głupszy od kwiatka w doniczce. To i tak niezły wynik jak na naszą redakcję.

## 13. Spis treści. Ta sprawa chyba nigdy nie ucichnie. My oceniamy go na 4-, ale mam nadzieję, że za kilka miesięcy będziemy mogli szczerze "postawić" 6.

My też mamy taką nadzieję, tym bardziej że kombinujemy zupełnie nową formę tej strony! Zresztą nawet w tym numerze nieco się zmienia. A co do postawienia... albo lepiej nie, bo oskarżą nas o rozpijanie czytelników. ;)

## 15. Nowa szata graficzna CD jest odjazdowa.

Tomek i Adrian z Pułtuskia

BTW: ci obywatela już od jakiegoś czasu zasilają nas rozmaitymi bajerkami (np. ikony, programiki itp.), które znajdziecie w dziale Bonus (plus naturalnie efekty naszego żmudnego surfowania po sieci) - to a propos wcześniejszego listu. Oficjalnie THX! A, jeszcze jedno - dziewczyny z naszej redakcji poczuły się dyskryminowane - że niby pozdrawiacie tylko chłopaków. Male chauvinist pig?! ;).

## List zbiorowy

**Kupuję Was nałogowo (...)** Ok, dość pochlebstw, teraz szczegóły:

### 1. Mój kolega Błazej nie znalazł jednego demka na Waszym CD, ale dałem mu mój cover cd i sobie przegrał i zapomniał.

Dziwne. Jeśli demko było na Twoim CD, to powinno też być i na jego!

### 2. Nie dawajcie wywiadów, bo stracicie czytelników.

Tak Wam przeskadzają te dwie nieszczęsne strony w numerze?! Przecież jest tam kupa ciekawych rzeczy! Zresztą popatrz(cie) na wyniki ankiety - sporo osób to czyta!

### 3. Czy moglibyście podzielić Wasze pismo na 2 rodzaje: z pełnymi wersjami gier, oraz z demami i pełnymi?

Z wielu przyczyn jest to całkowicie i fizycznie niemożliwe.

### 6. Większe dema, pliiiss!

Niestety wielkość dem nie zależy od nas, a od ich twórców. Rozumiemy, że nie chodzi tu raczej o ich objętość na CD, a o to, żeby np. można było grać 2 godziny, a nie 2 minuty? No ale to jest właśnie "urok" dem, które mają Wam tylko zaostrzyć apetyt, a nie pozwolić na prawdziwą grę... Najlepsze byłoby demko zawierające 100% gry, nie? ;)).

### 7. Powtórzcie X-resa.

Czy nie lepiej kupić sobie archiwalny numer (kosztuje przecież niedużo!) niż zajmować cenne Mb na kompaktach powtórkami?

### 10. Cała klasa prosi o nowe drużyny w FIFA'98 i pełną wersję Worms 1.

Zrobimy co w naszej mocy. Tyle możemy obiecać.

### 13. Czy można założyć Fanclub CDA?

Łukasz Prukop, Elk (plus kilka innych podpisów).

Pewnie, że można - ale nie licząc, że zrobimy Wam legitymacje, zasponsorujemy itp. Inaczej już dawno należałoby do fanclubów Mercedesa, Playboya, Kenwooda i paru innych firm... :-).

## Przykra sprawa

Do napisania tego listu skłoniła mnie firma XXX [od redakcji: wyciłeś nazwę firmy, licząc, iż po tym liście zareagują jak na profesjonalistów przystało i pomogą swojemu klientowi]. Kupiłem wyskokowo produkt tej firmy "Ishara Trilogy" (...) Instrukcje na ksero, w dodatku popspinane nie po kolei (...) Każda gra z cyklu ma swoje kody, które po przejściu kolejnych etapów zmuszają gracza do udowodnienia swojej uczciwości. Nie mam nic przeciwko, ale... tylko wtedy, gdy je znam. To, co napiszę, to po prostu SKANDAL. Otóż w instrukcji do Ishara 1 NIE MA WSZYSTKICH KODÓW! Jak firma (...) mogła wypuścić taką kichę i jeszcze żądać za to niemałych pieniędzy? Jeśli tak ma wyglądać poszanowanie klienta, to ja dziękuję za takie usługi i takie oryginały gier. Czy nie lepiej byłoby kupić ją u pirata - i taniej, i większa gwarancja (o ironio), i brak kodów. I niech ktoś mi nie mówi, że takim postępowaniem kogoś okradam - bo jak na razie okradziony jestem JA! (...) Naturalnie nie dostałem odpowiedzi na wysłaną kartę rejestracyjną. (...)

K. Stobrawa, Poznań.

No i co tu powiedzieć - ręce opadają. Nawet mniejsza o formę instrukcji (choć wydawać się mogło, że z ksero to już dawno wyrosliśmy) - ale te KODY. I nie jest to pierwszy list w tej sprawie. Dedykujemy te uwagi dystrybutorowi Ishara z nadzieją, że weźmie je sobie do serca. Faktycznie w takim momencie trudno nam przekonywująco pisać o nieuczciwości zakupów pirackich wersji gry - skoro (jak słusznie stwierdził czytelnik) jak na razie został ukarany za chęć bycia uczciwym... Takie historie powodują naprawdę wielkie szkody w świadomości graczy! Potem można długo i uroczyście trąbić o "byciu uczciwym" itp. - a raz sparzony gracz dalej wie swoje. Co możemy Ci doradzić, jeśli firma nadal zignoruje Twój problem? Co możemy dokładnie kilka ostatnich odcinków Poradnika Hackera; w jednym z nich inny, identycznie wystawiony do wiatru, gracz, znalazł skuteczne wyjście z tej sytuacji... Swoją drogą - WSTYD, droga firmo, w-s-t-y-d!

## Paleontologia

Na marginesie chciałbym pozdrowić całą redakcję CD-ACTION i życzyć wam tylu sukcesów, ile to tylko możliwe według rachunku prawdopodobieństwa. Od numeru pierwszego, czyli okolicach dolnego kambry, zrobiliście duże postępy i obecnie można zaliczyć Was jako jedyne pismo. [Ach... pismo - sztuka, arcydzieło, prawdziwy majstersztyk + DWA kompaktki - (zawartość zwala z NUKI) = 13.99 zł. Tak Panowie, ta cena owiana jest tajemnicą, chodzą różne pogłoski na jej temat: a to że zaprzędałicie wasze dusze diabłu i teraz macie dożywotnie wsparcie ze strony "Sponsora", a to, że to prawdziwy cud w dobie inflacji] do okresu pięciopięcioletniego. Stanowicie zgarnię Team wyjadaczy, choćbyście podjęli się nie wiem jak ślińskiego tematu, to do finału doprowadzicie go z perfekcją (zupelnie jak LOBO). Za to was wszyscy kochają i tak trzymają. Jesteście jedynym pismem, które od dnia powstania przechodzi proces ewolucji zbliżając się z dnia na dzień do doskonałości, ale podobno nie ma rzeczy doskonałych. Enough on the first time! Czytałem uważnie każde Action Redaction ze szczególną uwagą i chciałbym je jakoś podsumować:

4 - Nie wiem dlaczego ludziska tak czepili się wywiadów :-).

My też nie wiemy. Alergię mają, czy jak?

5 - Scena mną nie rzuca, ale cieszy mnie fakt, że rozwijacie ten temat.

Podoba się nam takie podejście. Żyję i daję życie innym!

6 - Dziękuję za Suffera.

9 - Popieram Lorda Pijaka (We want The VooDoo Corner in CD - ACTION!).

Postaramy się za jakiś czas zrealizować. Skromniutki początek w tym numerze na CD i trochę w dziale "Sprzęt".

10 - Co do pełnych gier - najlepsze z możliwych, nawet jeśli nie jest to Quake czy coś innego (czyż jestem za mało wymagający?).

Nie wiem czy uwierzysz - ale właśnie tak staramy się robić. A że "tak krawiec kraje jak mu materii staże", to nie zawsze są to jakieś mocno znane gry - ale z drugiej strony jakie inne pismo (na świecie!!!) daje tyle gier w pełnych wersjach? Chyba żadne! Zresztą co powiesz o ostatnich gierkach?

11 - Czy jesteście skłonni zwiększyć liczbę stron, jeśli jest więcej chętnych na reklamę w naszym piśmie?

Tzn. staramy się, by mimo większej ilości reklam czytelnicy nadal mieli CO NAJMNIĘJ 100 stron do czytania - zatem jeśli będzie przybywać reklam, to my będziemy zwiększać

automatycznie ilość stron "tekstowych", aby reklamy nie zabrały Wam kolejnych kartek. Bo nie chodzi nam o to by mieć 200 stron, z czego 160 zajmą reklamy... Uważamy zresztą, że 20% stron na reklamy to absolutne maximum w gazecie - a jak na razie, oscylujemy zwykle na poziomie 10%...

12 - Wet - zrobiliście to, co uznaliście za słuszne, przynajmniej nie cenzurowaliście zdjęć tak jak w XXXX.

Mieliśmy przy screenach chwilę wątpliwości, nie powiem - ale doszliśmy do wniosku, że Polska nie jest aż takim zaściankiem, by bać się prezentacji w sumie niezbyt wizerunkowych obrazków... Z demkiem było już gorzej, uwierzcie, że z różnych przyczyn jest "mocniejsze" od samej gry... (Znowu narobiliśmy Wam apetytu... sorry).

13 - Zaczynam rozumieć Smugglera i Mr. Jedi'ego, czy to normalne?

Oczywiście, że NIE. Ale masz jeszcze szansę, by nie zwirować, albo - go gorzej - by się do nas nie upodobnić. My już jesteśmy straceni dla społeczeństwa, ale Ty możesz jeszcze się z tego wyleczyć!

14 - Królestwo Chaosu może jest fajne, ale nigdy nie czytam, bo siostra mi te strony wycina (a wiecie - w domu jestem sam przeciw wszystkim, a w razie incydentu - "uciec, ale dokąd"?).

Zapytał niejaki Van Damme'a - on już coś takiego przerabiał :-). A swoją drogą - siostra tak lubi Chaos, czy też tak go NIE lubi? W pierwszym wypadku Yabol wykazuje duże zainteresowanie bliższym kontaktem (z siostrą :-)).

16 - Piwo jakiej marki pijecie w wolnych chwilach :-).

Prowokacja! Ehm - zakładając, że te wolne chwile mają miejsce po godzinach pracy, to zasadniczo Żywiec, Lech, EB, Okocim, Tuborg, parę lokalnych patriotów umartwia się wrocławskim Piastem - naturalnie mowa tu o piwie BEZALKOHOLOWYM, tak jak w reklamach w TV. :-))

17 - Mnie podczas czytania też coś zżera od środka, ale Obcy to chyba nie, bo robi to już od paru tygodni. :-)

Daniel Kocuba, Olkusz

W takim razie musi to być tasemiec, nie daj Boże jeszcze uzbrojony! (Worms 3 - Powrót tasienca :-)).

## Subtelna krytyka

Wy cholerni \*\*\*\* [od redakcji: powiedzmy, że pisalo tutaj "fajansiarze"]. Jesteście totalnie do \*\*\* [niech będzie, że "niczego" - red.]. XXX [ciach! - redakcja] jest durzo leprze!!! Łćie się \*\*\*\* [powiedzmy "zrelaksować" - red.]. Na koniec morzecie mnie \*\*\*\*\* w \*\*\*\*!!! [powiedzmy "pogłaskać po głowie" - red.]. ??? z ???

Mamy nadzieję, że autorowi anonimu znacznie ułożyło po napisaniu tego listu, bo wyraźnie złość go dusiła. Ale jeśli jego kryteria ocen są równie oryginalne jak ortografia, to naprawdę nie mamy powodów do rozpacy. Takie listy też czasem dostajemy (choć bardzo, bardzo niewiele - max. jakiś 1% korespondencji) i z reguły są to anonimy (ten przyszedł mailem i autor zaznaczył, że wysłał go z cudzego konta). Drodzy Anonimowi Krytycy - podpisuj się możecie i powinniście: no, chyba że wstydzicie się swoich nazwisk czy poglądów (zawsze możecie zamrzeć dane do wiadomości redakcji). My na pewno nie zamierzamy się na Was mścić, bić itp. Z takich zagrywek wyrosliśmy, gdy jeszcze po Polsce chodziły mamuty. Czego i Wam życzymy. Co do ostatniej sugestii - na takie rzeczy to trzeba zasłużyć...

## Piracka porada?

(...) Kupilem na giełdzie (...) Postal. Po instalacji (...) patrzę, a tu idzie jakiś gostek (...) naciskam CTRL, trafiam gościa... i wszyscy, łącznie z mną, się zapalają, a po kilku minutach widzę tylko skwarki na śniegu. Co się stało???

A.K. z Warszawy

Stało się to, że kupiłeś pirata, bez instrukcji, i teraz cierpisz. Warto było? I nie sądziś chyba, że podpowiemy Ci co robić? Sorry, ale na to nie licz. Bo jak tak dalej pójdzie, to za jakiś czas ktoś zapyta: "a powiedzcie jak się włamać do Forda Mondeo mojego sąsiada, bo ma immobilizer i nie mogę go uruchomić". Jedynę co możemy Ci poradzić, to zakup legalnej kopii!

## Święta wojna!

Na początek chcę Wam powiedzieć, że nie odpowiedziliście na moje 4 listy, ale moją uwagę zajęła inna sprawa (...) wyniki ankiety (...) Teraz zwróć się do tej grupy czytelników, którzy byli za likwidacją Sceny i Chaosu: "ogłaszam wojnę przeciwko zdracom, oby nigdy się nie podnieśli (...) Wielbiciele (maniacy) tych działów

stwórzmy kamienny front siły (...) (Jestem pełnoletni, więc muszę dawać przykład). (...) Mnie właśnie te działy skusiły do zakupu CDA (...) Jako maniak RPG zapraszam każdego już od września do Battle.Net, aby udowodnić, że DEADMAN was zgniecie w załątku (...) jeśli ktoś się czuje na siłach, to może się zmierzyć z mną w Warcrafta 2, choć to będzie bolesna lekcja (...) Teraz zwracam się do Yabola i Smugglera: "głowy do góry, zawsze to, co jest niezrozumiałe dla większości jest krytykowane, a później okazuje się najlepsze". (...) A teraz mój adres - dla zainteresowanych wstąpieniem do wspomnianego klubu (odpowiem na każdy list), który będzie nas jednoczył i bronił naszych ulubionych działów w CDA: Robert Mieszczuk, Dubica Górną 34, 21-225 Wisznice.

No cóż, o ile nie mamy (Smuggler i Yabol) nic przeciwko fanclubom Sceny i KCH :-), to odradzamy jednak (jako pacyfściści z przekonania) jakiegokolwiek wojny. Mogą też wszystkich fanów tych działów zapewnić, że nie planujemy ich likwidacji. Ani dzisiaj, ani w odległej przyszłości.

## Poważne traktowanie

Mam nadzieję, że mimo moich 10 lat potraktujecie mnie jak dorosłego (...)

1. Możecie dać demo Shadow Warriora (koniecznie)
2. Dlaczego w numerze 4/98 było tak mało demek?
3. Obniżcie cenę do 10 zł.
4. Dajcie jakąś grę logiczną (w pełnej wersji) dla mojej siostry.
5. Więcej tipsów i kaszan FPP - błagam!

Kończę, bo bajka się skończyła i muszę iść spać.

Błazej "Blood" z ???

Nie ma sprawy. Nas nie interesuje wiek autorów (z autorkami to już inna sprawa) listów, liczy się ich treść. Inna rzecz, że czasem niektórych namolnych dorosłych "traktujemy" bejsbolami i tym podobnymi narzędziami perswazji - ale chyba nie o to Ci chodziło?

Ad 1. To demko już było dobry rok temu - szkoda na nie (tzn. powtórkę) miejsca.

Ad 2. Spowodowane było dużą objętością samych demek, jak i obecnością sporej (bo 50 Mb) gry w pełnej wersji (plus parę innych też). Tak się czasami (glupio) składa...

Ad 3. Jasne, a będziesz nam płacił pensję? (Na czymś przecie trzeba zaoszczędzić te 3,99 zł x 90.000). Wiesz, stary, to się nazywa "rachunek ekonomiczny" i na pewno jesteś wystarczająco dorosły, by wiedzieć, że nie ma za darmo - za wszystko trzeba płacić... Trudno żebyśmy jeszcze dopłacali do tego biznesu!

Ad 4. Były już jakieś gry logiczne (np. Pipemania) w pełnej wersji - w najbliższym czasie niestety żadnej takiej gry nie mamy w planach.

Ad 5. Ilość demek FPP nie zależy od nas; gdy tylko się jakieś pojawi - pakujemy je na CD. Tipy - choćbyśmy dali ich 1000 miesięcznie, to zawsze ktoś powie "dajcie 2000!". Nowe tipsy dajemy Wam na bieżąco (znow ich ilość nie zależy od nas), a starsze niedługo pojawią się na CD i to w formie specjalnej bazy danych (takiej tips-machine). Może być?

## List zbiorowy 2

Piszemy do Was, bo nie mamy nic lepszego do roboty - ale tak naprawdę to chcemy pochwalić Was za świetne... no nie, ale takie "bardzo dobre" pismo (...) Co jest z drugim kompaktem? Jest pełna gra - OK. (...) ale tylko jedna, a wcześniej były 3 (...). Dodam, że gra zajmuje TYLKO ponad 200 Mb a reszta dysku leży i rozkłada się (a piszecie, że krążek jest wypchany grą) (...) Wyczytałem, że zamierzacie dać w tym numerze pełną wersję symulacji na jednym CD - powariowaliście! Ludzie, ja mam prenumeratę, jestem na Was skazany (...) otrzymałem 1 CD z demami oraz kawał bezużytecznego dla mnie plastiku (nie lubię takich gier) - cbs tu nie FER! (...)

Chłopaki: S,R,S,P no i ja - WINIO

List przyszedł w ostatniej chwili przed zamknięciem numeru, stąd udało nam się wcisnąć do tej rubryki tylko jego niewielką część (ciąg dalszy za miesiąc?) ale ponieważ poruszał ważne tematy, nie chcieliśmy by czekał. Zatem: nowe gry zajmują co najmniej 1 CD. Zatem albo będzie ich parę na CD (ale będą sprzed dobrych paru lat); albo pojawią się dość świeże gry - ale niedużo, bo zwykle jedna na jednym CD. Co wolicie? Ponadto Timeshock, owszem, zajmuje 200 Mb - ale zapomniałeś o audio-trackach z muzyką! A one zajmują dodatkowe 400 Mb - teraz sprawa wygląda zupełnie inaczej, prawda?... A na ostatni zarzut trudno coś sensownie odpowiedzieć - by zadowolić wszystkich musielibyśmy nagrywać 90.000 wersji CD-ków, każdą na indywidualne zamówienie danego czytelnika. Zawsze ktoś będzie zachwycony daną gierką i zawsze jakaś część czytelników uzna, że puściliśmy totalną chałę itp. Podpowiedź: wymień się tym CD-kiem z jakimś fanem symulacji, który nie kupuje CDA, na inną gierkę...

Głędzili bez ładu i składu (komputerowego)

SMUGGLER & MR JEDI

czyli 1,5 łaceta oraz 2,76 świra w jednym.

# UWAGA KONKURS!

## DO WYGRANIA:

- multimedialne komputery
- karty graficzne z chipsetem Riva 128, VooDoo 2
- 10 rocznych prenumerat CD-ACTION
- komplety zeszytów UNIPAP Strzegom

Wystarczy, że wytniesz kupon konkursowy znajdujący się na okładce CD-ACTION (numery od czerwca do października) oraz 5 kuponów konkursowych znajdujących się na zeszytach UNIPAPU Strzegom (okładki zeszytów prezentujemy obok).

Komplet kuponów (5+1) wyślij



zeszyty 60 kart.



na adres:

S.Z.W.P. UNIPAP Sp.z o.o.

58-150 Strzegom ul. Leśna 1, z dopiskiem "Graj z naszymi zeszytami". Termin nadsyłania kuponów konkursowych upływa 15 listopada 1998 r. Losowanie nagród odbędzie się 11 grudnia 1998 r. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w grudniowych numerach CD-ACTION, ACTION PLUS, KAWAII, PC SHAREWARE.

zeszyty 82 kart.



zeszyty 80 kart.

# SCENA KOMPUTEROWA

## Na scenę spojrzenie... od wewnątrz

W majowym numerze CD Action w kąci „Scena” znalazł się dość ciekawy artykuł (dla przypomnienia - chodzi tu o tekst CoSta), mający na celu ukazanie obrazu sceny. Autor, zachwycony „fenomenem sceny” bardzo ją idealizuje, zapominając o jej ciemnych lub też, jak kto woli - gorszych stronach. Zachęcony propozycją polemiki z autorem, napisałem, drogi Czytelniku, ten tekst, będący spojrzeniem od wewnątrz na te dziwne, piękne, a zarazem złośliwą instytucję jaką jest scena.

Wyobraźmy sobie beginnera (dla osób nie będących nadto w temacie: beginner - ten, który stawia swe pierwsze kroczki w życiu scenowym), który dostał właśnie drugiego senda (przesyłkę) od jakiegoś tam swappera. Ogląda to, co stworzyli ludzie i zaczyna się tym zachwycać. Odczuwa potrzebę udowodnienia, że on też potrafi. Jest to oczywiście w tym stadium niemożliwe (choć znam paru ludzi, którzy mogliby to zrobić, a nie chcą), gdyż brak mu doświadczenia, ale już widać zaczątki pewnej idei - chęci stworzenia czegoś za wszelką cenę, swego rodzaju chorobliwego dążenia do zdobycia uznania, które będzie narastać w zastraszającym tempie. Beginner widzi wiedzę, że musi wybrać sobie jakąś profesję, a jest ich niemało - koder, muzyk, grafik, ray-tracer, ascii-maker, swapper, text-writer itd. Pamięta, że w dzieciństwie lubił bardzo malować,

więc zaczyna swą karierę od zdobycia jakiegoś sensownego programu graficznego. W miarę upływu czasu nasz bohater uczy się coraz lepiej rysować na ekranie monitora i powoli, ale za to skrupulatnie, zdobywa publikę. Wtedy nasz kochany beginner wybiera się z kolegami na Copy Party.

Jak to przeważnie w takich przypadkach bywa, następuje lekki szok (wbrew pozorom, nie tylko przez napływ procentów :)), po którym nasz beginner zaczyna czuć się pełnowartościowym scenowcem. Pomijając okresy, w których nie może już patrzeć na ekran monitora po ostatniej bezsennej nocy spędzonej nad jakimś magazynem (a to się zdarza...), początkujący scenowiec zaczyna naprawdę się wybijać. To co spływa z niego w postaci JPGów, GIFów czy ILBMów zaczyna się już zaliczać do sztuki. Facet staje się uznanym eliciarzem i w tym momencie następuje gwałtowna i głęboka zapaść. Przechodzi chęć pokazania się, głupiej rywalizacji z jakimś tam innym grafikiem, nawet samouwielbienie gdzieś znika, zostaje tylko szara, scenowa, smutna rzeczywistość. Nasz bohater nie chce już tworzyć niczego nowego, chce odmiany. Scena jednak to nie tylko dema, grafiki, muzyčki, ascii-arty, teksty, intra, magi, inwłiki czy wotki. To także swego rodzaju sposób myślenia. Ktoś kiedyś powiedział, że „scena to tylko zabawa, a każdy, kto traktuje ją inaczej jest chory” (było to w jakimś zine’ie z czasów Atari XL/XE). Jednak zdarza się, że jeśli odwrotnie - nasz bohater coraz bardziej

zanurza się w czeluście nazwane pięknie sceną i zarzuca swe dawne, piękne ideały na rzecz innych. On już niczego nowego nie stworzy - będzie tylko drażył ten styl, którym rozpoczął swą zabawę na scenie. Smutny, lecz prawdziwy koniec który był wręcz nieuchronny. Tak wygląda wariant optymistyczny :).

Odchodząc jednak od problemu jednostki (w końcu możliwości rozwoju „karier” scenowej jest dość dużo), skupię się na ogóle, czyli samej scenie. CoSta pisze w swoim artykule „Panują tu

Poza tym, od dłuższego czasu (i to naprawdę dłuższego) scena to już nie tylko chęć „pokazania się”. Scena to rywalizacja dużych grup. A swoją drogą, grupa to również dość ciekawa rzecz. Normalny człowiek pomyślałby: chodzi tu zapewne o parę osób o podobnych poglądach, którzy razem chcą coś zrobić. Nic bardziej mylącego. Ostatnio mam wrażenie, że niektóre małe grupy powstały tylko dlatego, że ludzie mieli status „Independent” i chcieli to zmienić. Paranoja!

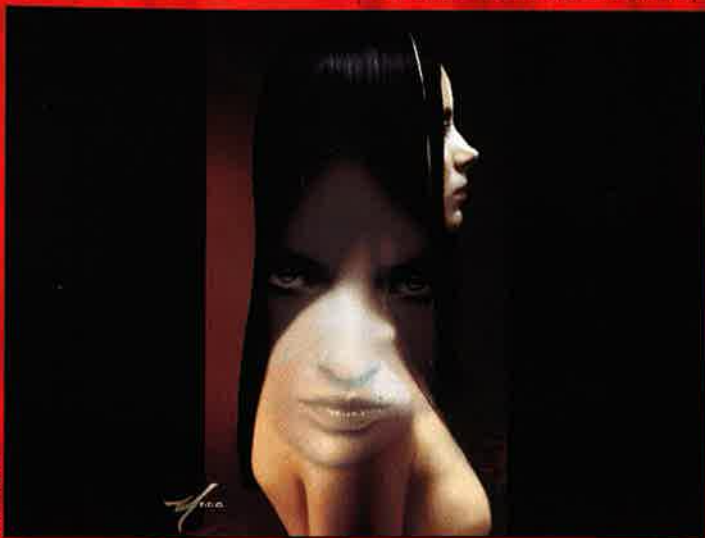
Powoli dochodzę małym krokiem do tematu Copy Party. Jest to niepowtarzalna impreza: spotykamy ludzi, których do tej pory znaliśmy tylko i wyłącznie z listów lub produkcji. Największą satysfakcją dają nam to, gdy



dwie zasady: wolność słowa i wolność myśli”. Niestety, nie mogę się z tym zgodzić. To doprowadziłoby przecież do anarchii. Scena ma swoje żelazne zasady, których przekroczenie grozi bardzo poważnymi konsekwencjami. Poza tym - nie zawsze wolność słowa jest tą cechą, która sprawia, że scena jest czymś idealnym. Dla przykładu mogę wziąć swego rodzaju wojenkę, która miała miejsce na PC scenie kilka miesięcy temu. Wszystko zaczęło się od tego, że ktoś postanowił skorzystać z owej wolności, jaką daje scena i zaczął wywiekać na forum coś takiego jak nazizm. I rozpoczął się istny szal - ludzie zaczęli pisać arty o tym jak to dobrze jest być skinem i odwrotnie, powstało mnóstwo plików typu nazi.sux i tak dalej. I komu to było potrzebne? Wolność słowa jest więc pojęciem względnym. No, ale możemy ten problem ująć w inny sposób: „Możesz myśleć jak chcesz, bylebyś nie deptał po innych”.

Ktoś skojarzy naszą ksywę z jakimś modulem, tekstem czy grafiką. Tracą ważność problemy odrębności, różnic w poglądach, na dwa - trzy dni Copy Party zmienia się w imprezę bez ograniczeń. Jednak jeśli wpatrzmy się w głąb, ujrzymy coś, co nie powinno tu nigdy mieć miejsca. Organizatorzy liczą pieniądze z wejściówek, selekcja przepuszcza produkcje, które akurat im się podobają i w ogóle panuje swego rodzaju chaos. A przecież komercja to coś przeciwnego ideałom sceny! Spośród wszystkich wad sceny najgorsze jest jednak to, że na PC w praktyce żadna z małych grup nie ma szans przebicia. Teraz, by stać się znanym, trzeba dołączyć się do jakiejś dużej grupy albo bardzo się męczyć... No, ale w końcu scena to tylko zabawa, a przynajmniej takie było założenie :).

Zoltar X/TNG



# O scenie - inaczej

Mój artykuł jest reakcją na to, co od długiego już czasu możemy zauważyć na naszej kochanej polskiej scenie. Zaraz na początku chciałbym zaznaczyć, że redaktorzy CDA zajmujący się sceną nie mają nic wspólnego z ideą powstania tego artykułu - więc uprzedzam wszelkie oskarżenia, jakoby to właśnie oni dążyli do jego napisania. To tylko i wyłącznie moje poglądy, zresztą sami się o tym przekonacie, są one bowiem nastawione antagonistycznie do utartych na scenie stereotypów.

No właśnie - stereotypy. Dosyć charakterystyczna dla Polaków jest zawiść i konserwatyzm. Kiedyś słyszałem, że gdy Niemcowi zdechnie krowa, to prosi on w modlitwach o nową, a Polak - żeby sąsiedzi też zdechła :).

Do czego zmierzam? Otóż denerwuje mnie w scenowcach niechęć do ludzi nowych. W Polsce powoli zaciera się różnica pomiędzy pojęciem „beginner” i „lamer”.

Pierwszy, i drugi jest „lame”. Beginner musi się naprawdę umęczyć, żeby ktokolwiek go na scenie docenił. Czy nie myślicie czasami w taki sposób: ten moduł jest cool, w końcu Falcon (\*) go napisał, a ten... ee-e, nie znam gościa, lame. Odzwierciedla to zresztą mój przegląd chartsów, w których bardzo rzadko można było spotkać nową xywę. Np. Maf - kto widział ostatnio jakies jego nowe produkcje? Dlaczego dalej jest na chartsach? Scenowcy, jak sarmacka hoiota, pilnują swojego dobra, nie zważając na interesy innych i swojego państewka... Kiedy tylko taki poczuje się pewniej na scenie, od razu zmienia się jego stosunek do tych, którzy chcieliby na scenie dopiero zadebiutować...

Następna sprawa, chyba najbardziej mnie drażniąca. Modne na scenie jest krytykowanie CDA, a właściwie jego kącika scenowego. Oczywiście stuff z CDA też jest lame. No tak - tylko dziwi mnie, że takiej opinii nie słyszałem od

żadnego scenowca, który zajmuje się czymś jeszcze oprócz swapu. Może to tylko przypadek, ale właściwie można by to logicznie powiązać. Swapperzy oprócz kontaktowania się z innymi ludźmi, parają się także rozsyłaniem wszelkiego rodzaju stuffu, który im bardziej „hot”, tym lepszy. Czy aby czasem CDA nie jest dla nich swego rodzaju konkurencją? „Po co wysyłać komuś to demko, kiedy może on sobie je znaleźć w CDA, tylko lamerzy tak robią.” Być może swapperzy potrafią się zadowolić tym, co otrzymują na dyskietkach, ale ja - nie. Ja jestem muzykiem i utrzymuję tylko kilka kontaktów. Po części dzięki maturce i egzaminom, ale głównie dlatego, że nie edytorem tekstu chcę się zajmować. Ja zawsze znajdę w CDA coś, co mnie zainteresuje. Ilu swapperów mogłoby podostać mi modulek Recursion napisany przez Scirocco/Night55?? Myślę, że raczej niewielu. Znalazłem go właśnie na CDA CD, a jest to obecnie mój ulubiony moduł w klimatach techno, wzór do naśladowania (po egzaminach :).

A jeśli chodzi o stuff nadsyłany przez czytelników CDA - no cóż. Smuggler stara się to delikatnie wyślić, ale chyba trzeba to mniej delikatnie... Nie wysyłajcie wszystkiego, co wam się uda wybrzdąkać, bo aż krew leci z uszu jak się niektórych słucha! A teraz bardziej delikatnie :) - wysyłajcie tylko to, czego nie będziecie się za kilka lat wstydić. A teraz bardzo delikatnie :) - moje modki były lame, ale wysłałem tylko część z nich, zrób podobnie...

Kolejne oskarżenie adresowane do CDA dotyczy „lamerów”, którzy to właśnie dzięki CDA pojawili się na scenie. Ja to widzę trochę inaczej. Rzeczywiście scena została w tym miesięczniku przedstawiona w dosyć sielankowy sposób. Ale czy to powód do fuckania na CDA? Przecież to scenowcy pisali te

artykuły! Mówi się, że nie można się opędzić od beginnerów „made in CDA”. Ale ja to odkręcę:

Message to: all people out of scene  
From: C-n/MDI

*Sluchajcie no - jeśli choć tylko trochę zainteresowała Was scena, wbijcie sobie do głowy to, że scena nie jest dla wszystkich! Scena to nie jakiś klub dla maniaków komputerowych (buuu, a ja tak nienawidzę tego określenia), sekta czy inne bractwa. Scena to rzesza ludzi, którzy poprzez swoje produkcje w istotny i wyraźny sposób przyczyniają się do jej istnienia. Dla mnie scenowcem nie jest gostek typu: ja jestem scenowcem, bo mam dużo kontaktów, ludzie mnie znają, oglądam dużo demek i czytam magi. Nic nie robisz - nie należysz do sceny. Do sceny nie można się zapisać - możesz być jej częścią poprzez swoją pracę. Proste!?! To nie miejsce dla obiboków!*

Oczywiście podniesie się larum - a swapperzy to co?! Swapperzy mimo wszystko robią bardzo wiele. Serdecznie

powinna być dla wszystkich, których pasją jest tworzenie elektronicznej, zero-jedynkowej sztuki. Może i znajdziecie jakies plusy w takim rozwiązaniu, ale według mnie takie podziemie mogłoby zaszkodzić podobnie jak np. muzyce techno - wielu z was jej słucha, ale nie macie pojęcia, jakie cuda są nie dla waszych uszu. (Ja też :).

A teraz jeszcze jeden message - do scenowców i „scenowców”. Tak krytykujecie CDA za ten fałszywy obraz sceny - a popatrzcie na/w wasze magi. Czytając je można dojść do wniosku, że scena składa się tylko z ludzi znudzonych życiem. Spróbujcie policzyć na palcach artykuły zaczynające się od „Siedzę właśnie przy kompie i nie wiem co robić, chyba coś napiszę...”, a ręcę Wam, że braknie palców nawet u waszych kontaktów :). Fachowe kąciki to drobny ułamek wszystkich tekstów...



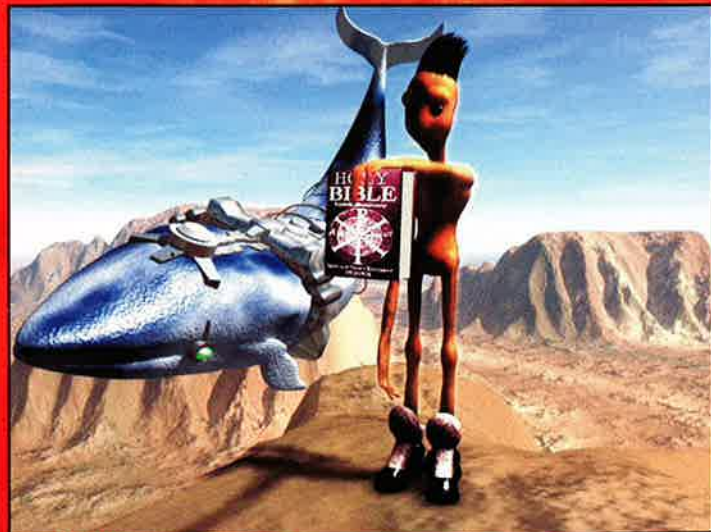
współczuję takiemu, który ma około setki kontaktów - piszcie po trzy listy dziennie... To chyba na nic innego czasu już nie ma... Swapperzy są potrzebni, to oni zbierają wszystko do kupy, organizują, reklamują swoją grupę. To coś jak manager. Ale przyznam się, że jestem dosyć niechętnie nastawiony do swapperów. Często odwalają straszną kłębę. Ich listy przypominają szablonowy Worda, gdzie pomiędzy powtarzającymi się za każdym razem śmieciami - napisane jest kilka zdań, a najczęściej komentarze do wycinków twojego listu. Może dla nich ważniejszy jest stuff na dyskietkach, ale ja wolałbym dowiedzieć się czegoś konkretnego, jak przedstawia się scena z jego perspektywy itp. Heh, narazam się, a swapperzy to największa siła na scenie - to oni mogą cię zmieszać z błotem w artach czy listach do kilkudziesięciu następnych swapperów :). Kilka razy spotkałem się z opinią, że scena powinna być undergroundowa (coś jak najlepsze techno), a dostęp do niej mają mieć tylko wybrani. Ja jednak nie zgadzam się z takimi poglądami. Scena

na scenie panuje tylko swap i text-writing? Kiedy beginner dopadnie takiego maga, stwierdza, że nie musi raczej się na tej scenie wysilać. Wystarczy, żeby jego xywy było pełno w artach, advertach, message'ach, chmurkach, greetsach i - kwestia czasu - chartsach. I będzie okie, spoox, kewi i rulez :).

Na tym zakończę mój wywód :) Moje wypadłem tutaj jak Core-nick „Fatalista”, ale to dla równowagi z poprzednimi artykułami o scenie w CDA. Oczywiście elita i „elita” nic sobie z tego arta nie zrobi, bo kto by tam słuchał gościa, którego na żadnych chartsach nie było - na pewno lamer :). Ale nie zależy mi na opiniach innych, po prostu spisałem swoją, a teraz zaszyję się ponownie w otchłaniach FT2. :) Bo tam powstają moje wizytówki, a nie w DN edicie.

Core-nick/Talanka

(\*) Ten przykład Falcona to nie żadne aluzje, a wyraz podziwu dla mojego ulubionego polskiego muzyka (oryginalnością nie grzeszę :).



# Kilka dni z życia swappera...

(Disclaimer: jeżeli jesteś swapperem, jeżeli parasz się tym, skądinąd zacnym, zajęciem - nie czytaj!!!)

Greetz!!! Greetz all!!!

Jestem swapperem. Moja xywa to „The One Who Has Too Many Cash”, w skrócie - Towhtmc. Ale tak naprawdę to nazywam się Arek. Ostatnio stuknęło mi 14 wiosenek, był jumprez, laski i zjedliśmy torta. W prezencie od starych dostałem PII330, 3DFXa i Wirusa98. Dostałem też kupę gier. Fajne, ale szybko mi się znudziły - nie mogę przejść 18 levelu w TR2. Wtedy kupiłem CDA i z nudów przeczytałem o scenie. Cool! Już teraz wiedziałem czego chcę! Chcę swappać! Powiedziałem starym, żeby dokupili mi jeszcze nagrywarę do CD-romów, bo to trzeba dyski wysyłać. Ha! Ale najpierw muszę mieć komu je wysyłać! Jednym słowem - trzeba mieć...

Ctx

Odpaliłem wszystkie demka z CDA, ale większość nie chciała chodzić. Nie wiem czemu. Wirus98 cały czas mi się wykrzaczał. Ale na szczęście zaraz obok pliku exe był i readme! Ha, później znalazłem nfo i advert! Jestem cool! Tam były adresy różnych ludzi. Kazałem starym kupić modem, bo dużo adresów było na Necie. Przecież nie będę snailmailował, gdy trzeba emailować. No to napisałem i wysłałem po kolei pod każdy znaleziony adres. List

brzmiał tak: „100% friendship rulez answer, Towhtmc”. Cały dzień wysyłałem.

Tak! Mam pierwszy ctx!!! Odpisał mi jakiś gostek! Cool dude! Piszę, że ma 13 lat i 8 miechów, sceną interesuje się od dawna, ma kupę modów, grafów i magów, a dema też nie chcą mu się odpalić. Widocznie piszą je jacyś lamerzy. Gostek nazywa się „The One Who Has Not So Many Cash”, w skrócie - Townsmc. Proponuje mi wymianę stuffu, no j rulez 100% friendship answer. Cool gość. Wziąłem kilka ostatnich CDA, zgrałem stuff ze sceną, wyjarałem płytkę i wysłałem Towhtmc. Później napisało do mnie jeszcze kilku gości. Tak dużo, że w listach musiałem pisać: 10 ctx maxx. Wszystkim wyjarałem płytki i wysłałem. Jestem swapperem! Będę swappać! Ale muszę być dobrym swapperem, dlatego potrzebuję...

Fresh soft

Jesteś frajerem a nie swapperem, gdy soft masz stary. Soft ma być świeży! Mój soft liczy się na godziny - pierwszy w mieście kupuję CDA (z samego rańca, jak tylko otworzą kiosk), szybko zgrzywam, wypalam i wysyłam. Moje ctx dostają najświeższy soft. Ale widać, że ja i moje ctx jesteśmy the best. wszyscy mamy najszybciej to co nowe - przychodzi do mnie praktycznie to samo, co wysłałem, znaczy że mamy podobne źródła dobrego i świeżego softu. Cool. Ale trzeba się rozwijać! Dostałem answer od jakiegoś gościa z drugiego końca Polski, że on też answer rulez friendship 100% i napisał,

że ma kupę świeżych dem i modków. Dema u niego też nie chodzą, ale spoko, credits są w nfo lub adv, no i w Pomocnej Dłoni w CDA. Widać, że lamer i beginner. Musiałem tłumaczyć mu co to advert, że na dema i mody mówi się arty albo stuff - jednym słowem: taki

ctx opiekujący. Trzeba beginnerom pomagać, scena i answer rulez przecież. No, ale żeby to robić, to trzeba mieć...

Big Money

Cholera! Ależ to wszystko kosztuje! Jedna płytka - 7 złotych. Do tego znaczki, Net itd. Kieszonkowe zaczyna mi się kończyć, a starzy nie chcą dać więcej. Glupie zgredy. Trzeba będzie napisać do CDA, żeby zmniejszyli cenę, bo niedługo nie będę mógł ich kupować, a wtedy to będzie tragedia, bo skład ja fresh soft wezmę. Można podobno stuff ściągać z Netu, ale jeszcze nie umiem. Spoko, pożyczę od swojej dziewczyny. No i czas chyba odwiedzić babcię. Babcia zrozumie potrzeby wnuka, a jak zobaczy jakieś demko albo usłyszy jakiegoś moda, to na pewno wyskoczy z kasy. Piszę coraz więcej ludzi, mam coraz więcej ctx. Ale widać, że to lamerzy, bo

wszyscy przysyłają mi to samo, co ja już kilka dni wcześniej wysłałem swoim wcześniejszym ctx. CDA powinno wychodzić raz na tydzień, wtedy byłoby więcej fresh stuffu. Ostatnio przeczytałem jakiś art o scenie w CDA. Produkuje się jakiś Falcon i nie o scenie, tylko o jakimś

## FASTTRACKER 2 - KURS

Bez strachu - autor pojechał sobie na zasłużone wakacje, a w przedwyjazdowym nawale zajęć po prostu nie wyrobił się z kolejnym odcinkiem kursu obsługi Fasttrackera. Tym niemniej za miesiąc wszystko będzie po staremu - czyli kurs powróci na łamy CDA. Póki co możecie ćwiczyć nabyte dzięki poprzednim odcinkom umiejętności :)

Smuggler

Fast Trackerze. Co to jest? Kto to jest? To ma być jakiś dude ze sceny? Scena to MY! Ja i moje ctx! Bez nas scena by nie istniała, my tworzymy scenę. Kto by wiedział o tych wszystkich demach, modach i grafach, gdyby nie my? Dział sceny w CDA upada na mordę. Trzeba wysłać fucki Smugglerowi (co to za ksywa?). Niech pisze więcej o swapperach. Ale, właśnie dostałem maillem info od mojego ctx, że gdzieś będzie party. Ja i wszystkie moje ctx umawiamy się, że jedziemy na...

Party

Na party wziąłem kompa, nagrywarę i zapas płytek. Jezu, jechałem pół nocy, dotarłem się na miejsce, a tu jeszcze nie wpuszczają! No to siadłem na gniebie i zaczynam się rozglądać. Przyjechało jeszcze kilkudziesięciu gostków. Wszyscy w moim wieku, ale kompy mają gorsze od mojego. Zaczęliśmy gadać. I co się okazało? Ci gościowie to moje ctx!!! Cool! Kupiliśmy sobie pivo i gadaliśmy. Takie spotkania weteranów zdarzają się rzadko. Narzekaliśmy na ceny płytek, opłaty pocztowe, o tym jak to trudno zdobyć teraz fresh stuff i jak to mało tego robią. Party to fajna rzecz. Po kilku godzinach nas wpuścili. Rozłożyliśmy kompy i zaczęliśmy wymieniać się stuffem. Ktoś miał kilka CDEków z gierami i zaczęli lamerzy grać w Quake 2 w sieci. Ja ciągle wymieniałem się stuffem. Później przyjechało więcej ludzi. Coś pokazywali na bigscreenie, coś puszczała przez głośniki, ale ja niewiele pamiętam, bo wcześniej kupiłem flaszkę i wypiliśmy z moimi ctx. Chyba rzygałem. Fajna impreza. Cool party. Za rok przyjadę na pewno. Mam straszliwie dużo nowego stuffu. Wiem co z nim zrobić: wyśle wszystko Smugglerowi. Niech wsadzi na płytę w CDA.

CoSta

PS. Ogólne :-))))))





# Pomocna dłoń

**UWAGA: przypominamy, że ANONSE** nadsyłamy TYLKO na kartkach pocztowych, z dopiskiem Pomocna Dłoń (ew. mailem). Nie dotyczy to odpowiedzi na problemy czytelników - tu piszcie jak (i na czym) chcecie, ważne jest to, że pragniecie komuś pomóc... I jeszcze jedna prośba: piszcie WYRAŹNIE swój adres, czasem, by odczytać te w końcu ważne dane, musimy korzystać z pomocy grafologów i kryptologów. To w końcu jest w Waszym najlepszym interesie - co po anonisie z błędnym adresem?

## ###MAM PROBLEM!

• Wing Commander 3 - na CD 4 jest misja, w której broni się Ziemi - nie mogę jej przejść. Jest to misja, w której nie ma Rachel ani żadnego skrzydłowego do wyboru, a Ersen ma smutną minę. Lukasz Prokopowicz, Przywory Op.

• Posiadam tuner telewizyjny AVer Fun TV Lite. Nie mogę ściągać zrzutów ekranu ani do obrazków, ani do filmów. Pojawia się takie coś: "can not find the AVer FunTV-Lite card! Make sure the card is properly installed". Szef.

Trudno coś na dystans poradzić - wszelako spróbuj zrobić to, co sugeruje komunikat: sprawdź czy dobrze zainstalowałeś kartę (tj. także wszystkie drivery) - ew. spróbuj zainstalować ją od nowa.

• Prisoners of Ice. Jestem w Schossadler Base 17, January 2037 - i co dalej? Adolf z Poznania.

• W zamieszczonych na CDA theme-packach są pliki z rozszerzeniem \*.the, a w "Plusi" działają tylko pliki z rozszerzeniem "theme". Co robić? Chmiela von Boss.

Może spróbuj zmienić to rozszerzenie na "theme"?

## ###SPRZEDAM

• Gry: Broken Sword 2, Jack Orlando, Earth 2140, Black Dahlia. Niskie ceny! Rafał Kuźniór, Starzyńskiego 18/22, 35-508 Rzeszów, tel. 017 856-25-45.

• Commodore C-64 + magnetofon + 2 joje Python + stacja dysków C1541 + drukarka + software (gry i utility) + podręcznik + zasilacz + Black Box. Cena - ok. 350 zł lub wymiana na gry na PC. CDA 4/97 - 5 zł. Grę fantasy Diabłeski Krąg - 10 zł. Quba Nowak, Kopernika 20/50, 39-400 Tarnobrzeg.

• C-64 II + magnetofon, zasilacz, software, cartridge, instrukcja - 175 zł (joy gratis!). Grę telewizyjną (170 gier) - 70 zł (joy gratis). Grę Pegasus + zasilacz - 120 zł (kaseta ze 168 grami gratis). Kasety do Pegasusa: T.M. Ninja Turtle I, Chip'n'Dale 2. K-A2 Kage - po 30 zł (przy zakupie 3 določą ozwertą gratis). Joy

"Boomerang" (do PC) - 120 zł. Gry na PC (dyskiety): Skaut Kwaternaster i Slater Man - po 40 zł. Hubert Langhans, Jadwinin 9E, 95-200 Pabianice, tel. 042 14-09-03.

• GB special edition - 80 zł. Gry do GB: Donkey Kong Land 2 - 60 zł, FIFA '96 - 30 zł, Tarzan - 25 zł. PC CD ROM; Toonstruck (2xCD) + Infosystem '97 CD + dyskietka z bajerami - 80 zł. Sebastian (061) 823-48-15.

• Komputer Optimus P-60, 16 Mb Ram, CDx4, SVGA, HDD 850 Mb, karta dźwiękowa 16-bit (Strauss), monitor CTX 15", mysz Microsoft, DOS 6.22, Windows '95 - cena 2000 zł. Michał Mydlarz, Niedbalskiego 17/4, Gliwice, tel. 032 270-75-20.

• Gambler CD 4-6 i 11 (gazeta + nienaruszony kompakt) po 6 zł. Jan Burski, Czerniewska 127/79, 00-720 Warszawa, tel. 651-78-04 (prosić Jaśka).

• Magazyn Amiga 1/92-3/95 + 0/92 - dodatkowo (gratis) książka Vademecum Gracza - 35 zł. Gry Komputerowe 10,12,15-28,30 + Wydanie Targowe + CD dla prenumeratorów (17 + 1 CD) - 25 zł. CDA 1-6 (z CD) - 35 zł. PC Gamer PL 1-7, 12,15,17-19 (z CD) - 45 zł. Komiks w twardej oprawie: Thorgall: Wyspa wśród lodów - 15 zł. Doliczam do każdego kompletu i komiksu 5 zł na kosztą przesyłki. Tomasz Czapia, Płaka 4F/8, 42-580 Wojkowice.

• Płytę główną 486SX/25 z procesorem Intel za 100 zł. Lukasz Kasprzak, 34-371 Ujsoły 80A, tel. 033 647 111, e-mail: fanatic@kki.net.pl.

• Kartę muzyczną Diamond z Wavetable (1 Mb Ram) - 120 zł. Procesor Cyrix 166 + z coolerem - 270 zł. Gry: GTA, Carmageddon, Interstate '76 - tanio. Wiele czasopism z CD z lat 97-98 - od 5 zł/szt. Kamil, tel. 061 862-66-42, Poznań.

• Grę Tomb Raider 2 - 60 zł, Windows 3.11 = DOS 6.22 (na dyskietkach) - 100 zł. Windows '95 (dyskiety) - 160 zł. Duke Nuke'm 3D - 45 zł (dyskiety), Warcraft 2 - 50 zł, Settlers 2 - 60 zł (dyskiety). SimCity2000 (dyskiety) - 60 zł, Sea (przeglądarka, dyskietki) - 30 zł, Banner (tworzenie grafiki - dyskietki) - 30 zł. Program: stacja dźwiękowa Yamaha - 20 zł. Ew. wymienię na inne programy. Bartosz Komajda, Ścibora 20, 62-716 Uniejów.

• Sony Playstation + 2 joypad + memory card + 11 gier + kabel euro - 800 zł. Artur, tel. 022 781-12-61 (oprócz weekendów) w godz. 20-22.

• Konsolę CD32 (okablowanie, zasilacz, joypad, 5 gier) - 200 zł (cena do uzgodnienia). Michał Popek, J. Bojki 5/33, 30-611 Kraków, tel. 012 654-19-87 po 17.00.

• Drukarkę atramentową HP DeskJet 600 - 350 zł. Grzegorz Golański, Smolki 22/11, 37-700 Przemyśl, tel. 016 6782829.

• Dungeon Keeper PL - 75 zł. Constructor - 100 zł. Polanie CD - 50 zł. Dla dwóch pierwszych klientów niespodzianka. Tomasz Kaźmierczak, Polna 9/8, 57-256 Bardo. Tel. 074 171-239.

• Ignition - 75 zł, NFS 2 - 50 zł. Wojciech Krasowski, Burskiego 32/17, 10-686 Olsztyn, tel. 089 541-93-23.

• Grę Man of War za 40 zł. Grzegorz Guździol, Jęczmienna 4/2, 53-507 Wrocław, tel. 071 341-22-13

• DOS 6.25 = Win 3.11 for Workgroups = NC 5.0 - 100 zł. Gry: AOE, NBA98, VF2, Carmageddon - w sumie za 200 zł. Andrzej Subocz, Jeleniogórska 22/9, 59-860 Gryfów Śl.

• Grę C&C -ówka, za 70 zł. Tomasz Kosiński, Drawska 23/49, 70-131 Szczecin.

• Gry: Diablo, Dungeon Keeper, Age of Rifles, Comanche 3, Wersal, Steel Panther 2 - po ok. 100 zł/szt. Gry do GB: Pop Up i Mortal Kombat - po 40 zł. Tomasz Sikora, Grunwaldzka 215/15, 32-512 Jaworzno, tel. 035 6165932.

• GTA - 85 zł. Air Warrior 2 i Fallen Haven - po 50 zł. PCS 4/97, 10/97 - 5 zł/szt. Stefan, Kapuścińskiego 16/113, 02-777 Warszawa. Tel. 022 641-53-86.

• Komputer Optimus na gwarancji: P-120, 32 Mb Ram, HDD 1.08 GB, FDD 1,44 Mb, CDx6, SVGA 2 Mb, Monster 3Dfx, modem 33.6 PnP Fax Internal, monitor 14" kolor + filtr Polaroid Cp-90, klawiatura Optimus, mysz Microsoft (+ mysz Agiler), Windows '95, MS Works, 20 oryginalnych gier (Tomb Raider, MDK itp.) - 3.400 zł. Bez 3Dfx i modemu - 2.500 zł. Paweł Letniowski, Grunwaldzka 121/16, 33-700 Przemyśl, tel. 016 670 00 98. E-mail: lato@kki.net.pl.

• SS CD (12/97, 1-3 i 5/98) - 7 zł/szt. CDA (12/97, 1,3,-6/98) - 6 zł/szt. Gambler CD 2/98 - 3 zł/szt. Reset CD 1-3/98 - 4 zł/szt. Płytę "Galeria muzyki komputerowej" - 10 zł. Albo całość za 80 zł. Dodam gratis parę innych CD... Mariusz Kozakiewicz, Łowicka 12A/6 64-920 Piła, tel. 067 212-62-91.

• Amigę 500 (1 Mb, mysz, pokrowiec, pojemnik na dyskietki) - 250 zł + monitor Commodore 1084 ST - 250 zł + zewnętrzną FDD 1,44 z przelotką - 80 zł + VBS + kasety - 140 zł + interface Sernet z software na CD - 50 zł. Za całość - 700 zł (do negocjacji). Mariusz Kozakiewicz, Łowicka 12A/6 64-920 Piła, tel. 067 212-62-91.

• Kartę grafiki 1 Mb S3Trio64, monitor mono 14" Invar, pamięć 16 Mb (2x8 Mb) SIMM PS 2 - za 230 zł lub osobno (cena do ustalenia). Arkadiusz Danielewski, Aleja Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz, tel. 043 827-15-38.

## ###KUPIĘ

• Konsolę Playstation z dwoma joypadami i memory cardem (16 bloków i więcej). Cena do uzgodnienia. Jan Burski, Czerniakowska 127/79, 00-720 Warszawa, tel. 651-78-04 (prosić Jaśka).

• Gry: Broken Sword 1-2 oraz Teenagent (stary i nowy) - w cenie do 50 zł. Tel. 076-845-07-44.

• CDA (bez CD) z solucją do gry Ace Ventura za około 12 zł (bez kosztów przesyłki). Wojtek Kapuściński, Kuznina 6, 37-744 Kuznina.

• Wszystkie części Wizardy poza VII lub jakieś inne stare RPG. Nawiążę kontakt z posiadaczami Wizardy VII. 100% answer! Lukasz Rulkowski, Kaski 44, 96-312 Kaski, tel. 046 856-07-13.

• Pilnie grę Spear of Destiny. Ew. nawiążę kontakt z jej posiadaczem celem dalszych negocjacji. Lukasz Nowak, Wolsztyńska 7/4, 67-400 Wschowa. Tel. 065 540-41-09.

• Grę Outlaws za niską cenę. Także kupię numery archiwalne Malego Modelarza. Dominik Kaspruk, Giewont 6/46, 43-316 Bielsko-Biala. Tel 033 18-91-49.

## ###ZAMIENIĘ

• Tomb Raider 2 na Fife '98, GTA PL lub Broken Sword 2. Bartosz Komajda, Ścibora 20, 62-716 Uniejów.

• Quake 2 na Tomb Raider 2. Sławomir Drobnicki, tel. 095 75-116-45.

• Różne programy użytkowe (oryginały) na program Dance aJay. Mirosław Pituch, PCK 2A/8, 72-010 Pila.

• Tomb Raider 1 na Dungeon Keeper lub sprzedam za 70 zł. Tomasz Kosiński, Drawska 23/49, 70-131 Szczecin.

• Zamienię The 11th Hour na jakąkolwiek przegadówkę. Kacper Fertacz, Pilsudskiego 29, Olsztyn.

## ###NAWIĄŻ KONTAKT

• Z miłośnikami i miłośniczkami gier strategicznych i przygodowych w wieku 15-20 lat. Marcin E. Zima 1/16, 85-791 Bydgoszcz.

• Z miłą, sympatyczną dziewczyną w wieku 19-22. lat, lubiącą komputer, gry, programy graficzne, naturę, dobry film i nie tylko... Marek, UPT 70-405 Szczecin 1.

• Z interesującymi się UFO, słuchającymi Nirvany i uprawiającymi wspinaczkę skalną. Mateusz Pałka, Białowieska 36/12, 54-235 Wrocław, tel. 071 55-95-47.

• Z gośćkami ze sceny, którzy chcieliby pochwalić się swoim talentem na stronie WWW poświęconej scenie. UWAGA: w poprzednim anonisie był błąd w adresie - jeśli wysłałeś list i nie dostałeś odpowiedzi, zrób to jeszcze raz! Jamman, Krzyżowa 219, 34-355 Krzyżowa. E-mail: jamman@frikio5.onet.pl

## ###FORUM

• Posiadam kody do Worms 2 (do 35 levelu). Zainteresowanych proszę o kontakt. Radosław Gorbian, Kasztanowa 25, 59-320 Polkowice.

• Adres strony paranormalnej: <http://www.geocities.com/Area51/Corridor/8324/>

• Dziękujemy wszystkim, którzy nadesłali nam odpowiedź na problemy grających w Kąjko i Kokosz (Kamil z Nałęczowa, Piotr Petrus, Jacek Piliński, Znerwicowana Lara i inni) - ale ponieważ solucja była już w "miedzyczasie" w CDA 07/98, to nie widzimy potrzeby zamieszczania tych odpowiedzi. Ale - wielkie dzięki, że zareagowaliście!

• Wymienię się na nakrętkę z literą "H" w znieonej grze pewnej znanej firmy produkującej zne napoje. Michał D. Tel. 64-10-61.

## Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać lub kupić.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące taką możliwość.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsov i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.

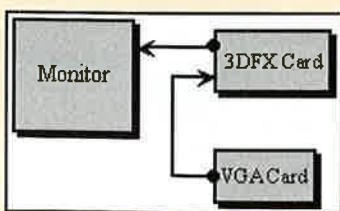
# Voodoo 2

## Voodoo 1 versus Voodoo2

Firma 3DFX Interactive, wprowadzając na rynek układ Voodoo, praktycznie zawiadnęła światem akceleratorów 3D. Karty z charakterystycznym logo tej firmy wkrótce zagaściły w milionach komputerów, podbijając serca wielu graczy. Mnóstwo miłośników konsol widząc nowe gry na komputery osobiste, rzuciło w kął swoje maszyny i zwróciło się w stronę blaszaków. Ale na początek trochę historii.

ŁUKASZ GRABIEC

Układ Voodoo jest dostępny w sprzedaży od września 1996 roku. Pierwszą kartą wyposażoną w ten chipset był Diamond Monster 3D, po nim pojawiło się wiele innych, takich jak na przykład: Typhoon 3DMAX, A-Trend Helios 3D czy Canopus Pure 3D. Wszystkie bazują na tym samym układzie i wymagają dodatkowej karty graficznej 2D (Add-On). Współpracę karty Voodoo z kartą graficzną 2D



ilustruje poniższy schemat:

Jednym z poważniejszych ograniczeń układu Voodoo jest brak możliwości wyświetlania jednocześnie obrazu 2D i 3D. Dlatego karta pracuje tylko w trybie FULL SCREEN (brak możliwości akceleracji grafiki w okienku). Jest to dość poważna niedogodność, zważywszy na to, że nie wszystkie aplikacje multimedialne mogą pracować na pełnym ekranie - na przykład przeglądarka internetowa wyświetlająca stronę WWW zawierającą elementy VRML (Virtual Reality Modeling Language).

Karty z chipsetem 3DFX były w zasadzie następną generacją, która otrzymała potężne wsparcie ze strony programistów gier. Z miesiąca na miesiąc rosła (i nadal rośnie) liczba gier wykorzystujących nowy standard. Chipset kart Voodoo składa się z dwóch kości: TexelFX i PixelFX. Pierwszy z nich wspiera teksturowanie wielokątów, mipmapping oraz filtrowanie tekstur; drugi natomiast jest odpowiedzialny za rendering (na przykład mgła, przezroczystość). 3DFX zawiera po jednym z każdego układów, ale są też takie (na przykład Quantum 3D), które posiadają dwa układy PixelFX i cztery TexelFX. Standardowo karty są wyposażone w cztery megabajty pamięci RAM (dwa na bufor ramki, dwa na tekstury), ale te najpotężniejsze mają jej aż dwadzieścia (cztery na bufor ramki i dwa po osiem na tekstury). Układ Voodoo wykonuje sprzętowo następujące funkcje 3D:

- Texture Mapping
- Bilinear Texture Filtering
- Linear Texture Filtering
- Level Of Detail MIP-Mapping
- Perspective Correct Texture Mapping
- Gouraud Shading
- Alpha Blending
- Subpixel Correction
- Anti Aliasing
- Per Pixel Fog, Smoke and Haze Effects
- Z Buffering

oraz wspiera następujące API (Application Programming Interface):

- GLide
- Direct 3D
- Open GL
- Renderware
- SurRender
- Brender

W połowie roku 1997 pojawił się nowy układ firmy 3DFX Interactive - Voodoo Rush. W zasadzie jedyną różnicą jest wyeliminowanie podstawowej wady poprzednika - braku akceleracji 3D w okienku. Dzięki temu możliwa stała się interakcja pomiędzy chipsetami 2D i

3D. Pierwszą kartą z nowym układem była Hercules Stingray 128/3D. Niestety ta innowacja spowodowała znaczny spadek wydajności układu (około 30%). Stało się to szczególnie widoczne w grach wykorzystujących Z-Buffer i Alpha Shading. Za to na pocieszenie nowa kość wspiera wyższe rozdzielczości ekranu, a nie tylko standardową 640x480x16 BPP, jak jej poprzednik. Jądro 2D nowych kart bazuje na układzie Alliance AT3D. Jest to bardzo wydajny chip, dorównujący nawet takim jak Millennium firmy Matrox. Szczególnie duża wydajność jest widoczna w grach Dos-owych (układ wspiera standard VESA 2.0). Zestaw algorytmów 3D realizowanych sprzętowo przez Rush jest taki sam jak u poprzednika. Oba układy są montowane na kartach z szyną PCI w wersji 2.1 (ważne dla posiadaczy starszych płyt głównych).

Po wysypie wspaniałych gier z niesamowitymi efektami wizualnymi, których mogą pozazdrościć nawet właściciele niektórych konsol, zaczynają pojawiać się aplikacje, które zamiast zapowiadanych 3D klatek na sekundę animacji, osiągają jedynie połowę tej wartości (nawet na komputerach MMX). Tym samym jasne się staje, że czas świetności układów Voodoo zbliża się do końca. Tym bardziej, że zaczęły się pojawiać układy konkurencyjnych firm o wydajności przewyższającej standardowego 3DFX (na przykład RIVA 128 będący efektem współpracy firm nVIDIA i SGS-Thomson). Firma 3DFX nie spoczęła na laurach i oto od kilku miesięcy są dostępne karty z najnowszym układem Voodoo 2.

Pierwszą firmą, która wypuściła kartę z nowym chipsetem była Creative Labs (3D Blaster Voodoo 2), a po niej pojawił się Diamond Monster 3D II. Nowy chipset składa się z trzech kości. Pierwsza z nich to PixelFX2. Jest to zmiennopozycyjny układ przeprowadzający podstawowe operacje geometryczne. Kiedy ten chip wykona swoją pracę, do gry wchodzi dwa następne - TexelFX2. Ich zadaniem jest nakładanie tekstur, filtrowanie itp. Każdy z tych układów może zaadresować maksymalnie cztery megabajty szybkiej pamięci EDO

RAM (25 ns). Nowe karty są produkowane w dwóch wersjach. Te tańsze mają po cztery megabajty pamięci na bufor ramki oraz po dwa na każdy układ TexelFX2. Droższe natomiast mają tyle samo na bufor ramki, oraz po cztery megabajty na każdy układ teksturujący. Pamięć na bufor ramki (pamięć ekranu) jest zawsze taka sama, co oznacza, że wszystkie karty Voodoo2, od tych najtańszych do najdroższych, mają identyczny zestaw trybów graficznych. Firma 3DFX Interactive podaje, że sumaryczna wydajność wszystkich kości, składających się na Voodoo2, to około trzy miliony renderowanych trójkątów na sekundę, czyli trzykrotnie więcej niż standardowy Voodoo, oraz możliwość renderowania 90 milionów punktów na sekundę (dwukrotnie więcej niż Voodoo). A oto rozdzielczości, liczby kolorów oraz częstotliwości odświeżania oferowane przez chipset Voodoo2:

320x200x16  
BPP 72Hz, 75Hz, 85Hz, 120Hz

448x352x16  
BPP 72Hz, 75Hz, 85Hz, 120Hz

512x384x16  
BPP 72Hz, 75Hz, 85Hz, 120Hz

640x480x16  
BPP 60Hz, 72Hz, 75Hz, 85Hz, 120Hz

800x600x16  
BPP 60Hz, 72Hz, 75Hz, 85Hz

1024x768x16  
BPP 60Hz, 72Hz, 75Hz, 85Hz

W Voodoo2 zastosowano 192 bitową architekturę pamięci. Transfer danych wewnątrz karty dochodzi do 2,2 Gigabajta na sekundę. W tej chwili na rynku są dostępne karty typu ADD-ON (wymagana jest dodatkowa karta graficzna 2D) z magistralą PCI v2.1. Nowy układ 3DFX2 obsługuje sprzętowo następujące algorytmy:

- Alpha Blending
- Anti Aliasing
- Texture Mapping
- Linear Filtering
- Bilinear Filtering
- Gouraud Shading

- Hardware Triangle Setup
- Mip Mapping
- Perspective Correction
- Single Pass Trilinear Filtering
- Per Pixel Fog, Smoke i Haze Effects
- Transparency
- Z Buffering

Nowością jest tak zwany tryb SLI - Scan Line Interleave (firma Diamond nazwała go MEGAMonster). Tryb ten daje możliwość zwiększenia mocy renderingu poprzez zainstalowanie w jednym komputerze dwóch kart Voodoo2. Wtedy jedna z nich odpowiada za generowanie linii parzystych, druga zaś - nieparzystych. Należy pamiętać, że obie karty muszą pochodzić od tego samego producenta i mieć identyczną konfigurację pamięciową (4/2/2 lub 4/4/4). Tym samym teoretycznie możemy mieć do dyspozycji maksymalnie dwadzieścia cztery megabajty pamięci RAM. Okazuje się jednak, iż każda karta operuje na oddzielnych kopiach tekstury. Tak więc mamy co prawda szesnaście megabajtów na bitmapy, ale efektywnie korzystamy tylko z ośmiu.

Voodoo2 jest pierwszym układem w historii chipów 3D, którego wydajność jest bezpośrednio limitowana przez mikroprocesor komputera. Kiedyś najważszym gardłem w renderingu 3D był akcelerator. Teraz jest nim CPU. Testy pokazują, iż aby osiągnąć zapowiadany wzrost szybkości wykonywania aplikacji, potrzebny jest procesor co najmniej Pentium II 266 MHz. Ale nawet na komputerze z Pentium II 300 MHz Voodoo2 nie pokaże, na co go stać. Dlaczego tak się dzieje? Otóż to na procesorze spoczywa zadanie przeliczenia całej geometrii sceny 3D. Są to miliony operacji, często na liczbach zmiennoprzecinkowych (preferowane są tu procesory Intel'a, które znane są z dobrych koprocesorów). Dopiero przeliczone dane opisujące geometrię 3D są przesyłane do karty 3D, która dokonuje renderingu. Aby akcelerator nie czekał na dopływ danych, procesor musi być na tyle szybki, aby zdążyć z ich dostarczeniem w odpowiednim czasie. W przeciwnym wypadku karta 3D będzie po prostu czekała, nic nie robiąc, na kolejną porcję danych.

Mija więc się z celem kupowanie 3DFX2 do komputera z Pentium 133Mhz.

Krążą opinie, iż nie ma sensu inwestowanie w Voodoo2, jeśli nie jest się szczęśliwym posiadaczem Pentium II (architektura Socket 7 całkowicie odpada). Sytuacji nie zmieni tu nawet złącze AGP (Advanced Graphics Port). Jeśli bowiem procesor nie dostarcza danych należycie szybko, nie ma znaczenia, jaki rodzaj szyny jest użyty do transmisji danych. Lecz nawet dysponując procesorem Pentium II nie wydaje się, aby magistrała AGP przyczyniła się do dużego wzrostu wydajności. Standard AGP określa, iż karta graficzna może używać dowolnej ilości pamięci operacyjnej umieszczonej na płycie głównej komputera, a nowa szyna zapewni bezpośredni i co za tym idzie - bardzo szybki transfer danych. Ale w przypadku Voodoo pamięć na tekstury znajduje się bezpośrednio na karcie i nie istnieje na razie potrzeba użycia pamięci operacyjnej.

Żeby nie być gołosłownym, poniżej przedstawiam porównanie Voodoo1 i Voodoo2. (Dane zaczerpnięte z Internetu, ze stron poświęconych układowi Voodoo.)

Wyniki pokazują, że Voodoo2 najlepiej czuje się w rozdzielczości 800x600. Prawdopodobnie dlatego firma 3DFX Interactive zdecydowała się na wypuszczenie kart tylko z czterema megabajtami na bufor ramki, a nie na przykład z dwoma. Pozostaje jeszcze jedna kwestia: czy wybrać kartę z ośmioma megabajtami pamięci, czy zdecydować się na tę droższą, z dwunastoma? Powyższe wyniki pokazują, że różnice są niewielkie, ale oto, co mówią najlepsi programiści gier:

John Carmack - twórca Quake'a: „Kupowanie kart z dwunastoma megabajtami na pokładzie jest dobrym pomysłem, jeśli ktoś chce używać tekstur w najwyższych rozdzielczościach. Większa liczba pamięci nie będzie miała wpływu na szybkość renderingu, ale raczej na jego jakość na przykład Trilinear/Detail Texturing.”

Tim Sweeney - główny programista Unreal: „Gdybym kupował Voodoo2, definitywnie wybrałbym wersję z dwunastoma megabajtami. Wzrost prędkości w grze Unreal nie będzie co prawda zbyt duży, ale duża liczba pamięci tekstur stanie się bardziej znacząca w przyszłych grach”

## Test wydajności kart

### Incoming:

800x600, Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 66,1 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 66,0 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 0 FPS

800x600, Pentium 200 MHz MMX, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 41,0 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 39,7 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 0 FPS

### Forsaken:

640x480, Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 118,8 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 118,8 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 21,5 FPS

640x480, Pentium 200 MHz MMX, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 68,5 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 68,5 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 16,9 FPS

800x600, Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 90,3 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 90,1 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 14,9 FPS

800x600, Pentium 200 MHz MMX, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 65,4 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 65,2 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 12,7 FPS

### Turok:

640x480, Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 91,7 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 91,5 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 26,0 FPS

640x480, Pentium 200 MHz MMX, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 66,8 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 66,7 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 22,1 FPS

### Quake 2:

640x480, Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 52,6 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 51,8 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 18,3 FPS

640x480, Pentium 200 MHz MMX, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 29,6 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 29,0 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 11,9 FPS

800x600, Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 47,4 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 46,6 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 14,9 FPS

800x600, Pentium 200 MHz MMX, 64 MB RAM	
- 3D Blaster Voodoo2 (12 MB)	- 29,4 FPS
- Diamond Monster 3D II (8 MB)	- 28,9 FPS
- Apocalypse 3D Voodoo	- 10,7 FPS

# Który komputer jest najlepszy?

Może markowa maszyna, a może składak złożony gdzieś w piwnicy z odzyskanych części? Moim zdaniem najlepszym komputerem jest ten Twój własny. Ołącza nas ogromny szum informacyjny, ogłuszająca reklama oraz presja nowych możliwości technicznych komputera. Przemysł elektroniczny nie może stanąć, więc trzeba sprzedawać coraz to nowsze rozwiązania. Trzeba kreować popyt przez tworzenie coraz inteligentniejszych programów. A tak właściwie, to czy dla przeciętnego zjadacza chleba jest istotnym, czy dana tekstura jest bardziej płynna od innej, czy dana funkcja zostanie wykonana o ułamek sekundy szybciej? W końcu, jeżeli dana gra nie będzie działać, to na jej miejsce jest sto innych. Pojawia się cała rzesza tzw. szalonych informatyków, opierających swoją wiedzę głównie na wiadomościach z reklam gazetowych, zapatrzonych w nowinki technologiczne i najnowsze rozwiązania systemowe. Stają się oni często doradcami w sprawach zakupów sprzętu, technologii oraz wydawania głównie nie swoich pieniędzy. To taka ogólna zabawa za cudze pieniądze obserwowana w skali całej Polski, zarówno na poziomie wielkich kontraktów, jak i zakupów prywatnych. Nikt nie szuka specjalnie uśrednień ani nie próbuje optymalizować relacji pomiędzy rzeczywistymi potrzebami, a „wypasieniem komputera”.

TADEUSZ GOSPODAREK

**J**eżeli popatrzymy na wykorzystanie komputerów przez typowych graczy, to trudno uznać to zjawisko za coś szczególnie

godnego uznania. Polega ono głównie na spożywaniu papki spreparowanej dla przeciętniaka, pozbawionej najczęściej kreatywności, ale nie jest to poważne wykorzystanie komputera. Najczęściej programiści danej gry popełnili z pośpiechu przy okazji jej tworzenia sporo błędów, przez co produkt okazuje się nieoptymalnym, pamięciożernym i monstualnym. Rynek gier, multimedów i zabaw komputerowych jest poważny oraz

bardzo chłonny. Nikt nie zwraca uwagi na takie szczegóły, jak konieczność optymalizacji, bo szkoda na to czasu. Konkurencja nie śpi. Lepiej dokupić nowy chip albo dodać pamięci w maszynie. I

trudno nie pogodzić się z faktem, że to właśnie dla gier, technologia odtwarzania video tak gwałtownie

się rozwija. Powstają nowe układy, szybsze, wydajniejsze itp. Jednakże tutaj obserwuje się szczególne przebiegi. A dlaczego? „Bo zawsze przyjdzie klient głupi i kupi”. Ogólnie jestem zdania, że w wielu przypadkach bezmózgowie jest podwójne, zwłaszcza gdy dotyczy durnych, ostro krwistych i brutalnych nawałek, które wymagają dopalaczy i urządzeń wspomagających efekt totalnego ogłupienia. Nie dość, że jest to splaszczanie mózgu, to dodatkowo wyciąga poważną kasę z kieszeni. Piramidalna głupota scenariuszy niektórych tego typu „dziel rozkładu inteligencji” osiąga o dziwo wysokie oceny. Nawet niektórzy testują na tym sprzęt. Nie wiadomo czy jest to wynik działania marketingu, czy średniego poziomu inteligencji gracza, któremu dziany tata zakupił dla świętego spokoju smoczek (z amerykańską peacemaker) z dopalaczem 3d.

Komputer jest nieco bardziej inteligentną maszyną i prawidłowe jego wykorzystanie może wyglądać zupełnie inaczej. Jeżeli już gry, to istnieją piękne gry strategiczne (np. Cywilizacja II) lub przygodowe (np.

programy edukacyjne, encyklopedie multimedialne, programy pobudzające kreatywność (np. Corel Graphic). O dziwo nie wymagają one dopalaczy, procesorów pentium II i paru innych, zbędnych balastów. Co więcej, tacy użytkownicy komputera podnoszą swoją wiedzę i umiejętność korzystania z maszyny. Najczęściej jednak cieszą się one mizernym zainteresowaniem w porównaniu do nowych gier z pogranicza jatek. Minie jeszcze sporo czasu zanim nasi gracze zrozumieją sens łączenia się za pomocą komputerów i wyniosą z tego korzyści na miarę poniesionych nakładów finansowych. Skądinąd w sieci z dedykowanym serwerem, końcówka 386 staje się poważnym komputerem i często nie ma żadnego uzasadnienia do zastosowania wyższego typu procesora.

Dlatego moje artykuły mają być przeznaczone dla wyważonych ocen i nieco bardziej ambitnych użytkowników komputera. Dla mnie średnim poziomem sprzętowym jest ten, przy którym gra Riven wygląda ładnie. Nie jest istotne, że w czasie jazdy kolejką, karta nie zawsze nadąga za szybkością zmian tekstury. W sekundę później obraz jest znów ostry i dokładny. Nie ma tu miejsca na 3d dopał, bo nie ma takiej potrzeby. Tak właśnie radzę popatrzeć na swój komputer. Jest on z pewnością piękny i doskonały. Z pewnością potrafi wszystko, może tylko trochę wolniej i mniej dokładnie. Jest on jednak Twój, drogi czytelniku. Naucz się go lepiej, a sprawi Ci więcej przyjemności. Zamiast Voodoo II kup sobie rower albo jedź na obóz żeglarski. Twój komputer zaczeka i z pewnością dalej będzie obsługiwał średniego poziomu gry oraz doskonałe programy edukacyjne. Zamiast tracić bezpowrotnie czas na strzelanie do wirtualnego czarnego luda, napisz na swoim komputerze wspomnienia z realnych, a nie wirtualnych wakacji i przyslij je do redakcji. Może z tego powstanie kiedyś nowa, wspaniała gra, a jeżeli nie, to z pewnością będziesz miał szansę na nagrodę w konkursie.

Riven, Monkey Island), ale te nie są dla przeciętnego maniaka od nawałek. Istnieją wspaniałe



# Komputer Bag

Chyba nieczęsto w ogóle ma miejsce sytuacja, kiedy to teoretycznie ściśle związane z komputerem „coś” ani w ząb (jeszcze będzie o nim - zębie - mowa) nie przypomina niczego do niego (komputera) pasującego... Ja jednak właśnie z takim przypadkiem musiałem się ostatnio spotkać! Zabawne? (będzie jeszcze o niej - zabawie - mowa). Ano być może...

JACEK SMOLIŃSKI

**M**oja historia rozpoczęła się w dzień (bodajże) po powrocie Naczelnego z targów E3 w Atlancie (w USA, jakby kto pytał).

Sami wiecie - ta wielka Electronic Entertainment Expo (zycja) - czyli bezsprzeczne przez kilka dni w roku centrum światowego biznesu związanego z komputerową rozrywką. On to bowiem (Naczelnny) zwiózł ze sobą tyle goodies (mówię wam - mam takie zdjęcie z panią „grającą” Larę C., że aż zatyka dech w piersiach... piersi). Zaś wśród szalonych, działających w powietrzu joy'ów, wspaniałe wydanych książek opisujących „od podszewki” najrozmaitsze gry, zegarków (także z panią L.), oczywiście stosów CD, press-packów i innych tego typu gadżetów - znalazło się dziwne pudełko, które - choć swą nazwą wyraźnie nawiązywało do komputerów - było czymś tak nietypowym, że... No bo czy może mieć zastosowanie w branży wykonana z tworzywa sztucznego figurka zabawnego Stworka, którą wyjąłem z wyżej wspomnianego opakowania?

Może. Oto Computer Friendly Stuff, czyli przedsiębiorstwo stojące za tym dziwolągami (będzie

o nim - dziwolągu - jeszcze mowa) uznało, że tak już dalej być nie powinno, że „no przecież” znudziły się już nam sterylne, sztapowe komputery, a ściślej - ich wygląd zewnętrzny. Swój zamysł uatrakcyjnił wizerunku sprzętu uzupełnił istniejącym od zawsze (a kto wie - być może zupełnie uzasadnionym) podejrzeniem, że tam „w środku” komputera żyje sobie jakieś niezbyt przyjazne użytkownikowi Coś... Efekt tego rozumowania (?) jest łatwy do przewidzenia: Computer Friendly Stuff złapało kilku takich domniemych gagatków, oswoiło (w miarę) i poczęło... rozprowadzać wśród ludzi w drodze wymiany towarowo-pieniężnej. Nieetyczne? Eee - chyba nie: nasz Komputerowy Robal (z angielska - Computer Bug) jest bowiem na tyle zabawny, że można mu wybaczyć naprawdę wiele. A to, że od czasu do czasu (czyli - bez przerwy :) pożre kawałek jakiegoś chipa czy innej płyty teoretycznie niezbędnej do prawidłowego działania czegoś-tam? No cóż - coś za coś...

Teraz bardziej poważnie. Pudełko, o którym mówiłem zawiera „przyklejalną” do boku bądź wierzchu monitora (lub - jak mawiał Kubuś Puchatek - Gdziekolwiek Bądź) figurkę naszego Baga wielkości około 12 cm; płytę CD ROM, na której mieści się „życie” Stworka oraz... wydrukowane na niewielkiej kartce informacje o innych „przyjaznych komputerowi”

wytworach tej firmy - między innymi: łapach monitora... Hm, czy monitor może mieć łapy? Ale... nie o tym miałem.

Zacznijmy zatem od pierwszego z zawartych w pudełku elementów:

Oto figurka CB (bo i w ten sposób można go nazywać),

która jest przyjemna w dotyku (jakieś miękkie tworzywo), pachnąca w wąchaniu i - nie da się ukryć - naprawdę urocza wizualnie. Nie może jednak być inaczej: jest on czerwony, ma wielkie niesynchronizowane ślepia (niemal jak Ciasteczkowy Potwór), a w uśmiechniętym pysku wyraźnie



zauważalny jest jeden ząb oraz... kawałek zielonej płyty, która nigdy była zapewne częścią jakiegoś kosztownego podzespołu. Całości obrazu dopełnia: para łapek (trójpalczastych) oraz strzępy, które można uznać za fragmenty przebitej z dużym impetem ścianki (bądź „sufitu”) monitora. Ogólnie nasz Bug sprawia wrażenie, jakby dopiero co wychynął z wnętrza stojącego przed nami (i raczej niezamieszkałego - jak mieliśmy do tychczas) pudła. Istny komputerowy Alien!

Dołączona do zestawu płytka zawiera - jako się rzekło - wirtualne życie naszego przeuroczego przyjaciela. Dopiero bowiem po zainstalowaniu zawartych na niej screensaverów, tapet i niewielkich animacji okazuje się, że ludzie z Computer Friendly Stuff mieli absolutną rację - wewnątrz naszego komputera żyje! I to dość intensywnie! Komputerowy „bugowy” ludek jest liczny, a co więcej - spostrzegając, iż nasz CB świetnie sobie z nami - ludźmi - radzi, także „gubi” gdzieś swą początkową nieśmiałość i zaczyna coraz bardziej otwarcie (w ścisłym znaczeniu tego słowa) wychylać swe uśmiechnięte paszcze...

I pięknie. Jako człowiek interesu zapytam jednak czy i ewentualnie jakie korzyści można odnieść z posiadania takiego Robala? Hm. Dobre pytanie: praktycznie... żadnych. No nie - nieprawda - każdy bowiem kto spojrzysz na waszego „wychylonego” z monitora Stworka, niewątpliwie dostanie ataku śmiechu... i również niewątpliwie znacznie bardziej przyjaznym spojrzeniem obrzuci jego - umówmy się - „posiadacza”. Oprócz tego my sami będziemy mogli obejrzeć jak to słynny Tarzabug szaleje w środku monitora (waląc od czasu do czasu w ekran pokaznym nochalem), obchodzi pełne DWANAŚCIE dni Świąt Bożego Narodzenia, otrzyma całe mnóstwo słodziutkich całuszków w dniu św. Walentego. Możemy posłuchać jak Bug śpiewa lub - co gorsza - opowiada

NAPRAWDĘ fatalne komputerowe dowcipy (niestety od czasu zamieszkania w moim monitorze nie nauczył się on jeszcze języka polskiego...) czy zawzięcie tłukąc piłką o ekran, rozgrywa sam ze sobą mecz rocket-balla (odmiana squasha). A wreszcie (z prawdziwym przerażeniem) obserwować jak nasz CB zalewa całość wodą i radośnie się w niej pluska... Mało? A skądże znowu! Miejscami aż nazbyt wiele!

Kończąc wreszcie - CB jest w zasadzie sympatycznym, lecz niestety niezupełnie niezbędnym (albo - zupełnie zbędnym) gadżetem. Ale szkoda, że nie jest on wyposażeniem standardowym zestawów komputerowych, gdyż naprawdę miło jest mieć coś takiego, co wygląda sobie na świat z miejsca, na które my wciąż patrzymy... kompletnie nie znając jego wnętrza. To Coś, co pewien czas rzuci jakiś poprawiający nastrój komplement, czy - pozostawione same sobie - zacznie kłócić się z swoimi zwiariowanych gier... Jednym słowem - czysta zabawa. Czasem wręcz do bólu, gdyż wiem już skąd biorą się koszmarnie rachunki za telefon - otóż ten gagatek, nocami, rozporządzając modemem, wirtualnie konwersuje godzinami z jakąś Fifi. Z Paryża...

...A jednak przyzwyczaiłem się już do niego i... raczej ciężko byłoby się z nim rozstać.

PS. I jeszcze jedna, niestety niezbyt budująca konkluzja.



Dopiero tam, w Atlancie - można naprawdę namacalnie przekonać się o tym, jaka różnica jakościowa dzieli nasz rodzimy oraz generalnie światowy rozrywkowy przemysł komputerowy... Tam jest to prawdziwy biznes, który mimo swej powagi potrafi być autentycznie zabawny; u nas zaś - jest to farsa, którą na siłę „ubiera się” w Mądre Słowa...

Computer Friendly Stuff  
www.computerbug.com

# Cyberstick Model VR9000

Przyszłościowe rozwiązanie?

Na wszelakiego rodzaju filmach fantastycznych dziejących się w bliższej bądź nawet nieco dalszej przyszłości rolę nieodłącznego rekwizytu spełnia Sieć, a uwagę wszystkich przyciągają narzędzia, którymi posługują się hackerzy przy zagłębianiu się w jej bezdenne odmęty: holograficzne wyświetlacze, rękawice reagujące na ruchy dłoni, krzesła z czymś w rodzaju forcefeedbacku - tak właśnie wyglądała będzie przyszłość według większości twórców s-1.

ALEXANDER OLSZEWSKI

**P**rzynajmniej teoretycznie, gdyż już po niezbyt długich rozważaniach praktycznych ten futurystyczny obraz ulega pewnemu zamazaniu. I to nie tylko z powodu absurdalności samego trójwymiarowego wyglądu Internetu Przyszłości, ale także ze względu na serwowane nam sposoby poruszania się w nim. Te wszystkie rozczapierzone łapy z urządzeniami czuymi na zmiany położenia dostępne są już bowiem i dzisiaj, a po redakcyjnych testach jednego z takich ustrojstw napisać mogę tylko jedno - nie ma to jednak jak zwykły joystick...

Konkluzję już zatem znacie, pora na jej uzasadnienie. Oczywiście zaczęło się zupełnie inaczej... Na początku bowiem, kiedy to Naczelną po powrocie z E3 drżącym z podniecenia głosem mówił coś o tajemniczym urządzeniu do penetracji wirtualnej rzeczywistości, było wielkie zaciekawienie. Potem to tajemnicze Coś wylazło z torby i oczom ukazał się prawie że zwyczajny joystick - tyle, że chyba mu przez trudy podróży rączka odpadła. Takie było pierwsze

wrażenie, ale gdy RedNacz bez żadnego zdziwienia na twarzy wziął samą rączkę do ręki i zaczął nią wymachiwać, okazało się, że odczepiana rączka jest jednak standardem, a nie popodróżowym bonusem. A gdy na dodatek miało to wpływ na akcję na ekranie... poczuliśmy się jak dzieci, którym dano nowiuśką zabawkę!

Bo i było się z czego cieszyć: całkiem wygodny kształt, umożliwiający pracę zarówno lewo- jak i praworęcznym, absolutne zero problemów z zainstalowaniem, kompatybilność z CH Flightstickiem Pro - jednym z niekwestionowanych standardów wśród urządzeń sterowniczych - wszystko to nastawiało do wytworu CyberStuff Corp. bardzo pozytywnie. Tym bardziej, że sama rączka rzeczywiście reagowała na wychylenia nadgarstka, będąc już sama w sobie pełnoprawnym joyem, a przecież można ją było jeszcze osadzić na podstawce - otrzymuje się wtedy stuprocentowego stacjonarnego joya! I to czteroprzyciskowego, z throttlem i grzybkami oraz przełącznikiem analog/cyfrak. Dodatkowo bez żadnych części ruchomych w samym

mechanizmie wykrywania położenia, co oznacza jeszcze długą bezawaryjną eksploatację. Same zalety, skąd więc tak negatywne wnioski przedstawione na początku?

Głównie z powietrza. I to wcale nie w przenośni - chodzi o samą ideę trzymania tego CyberSticka w powietrzu. Po paru minutach ma się tego serdecznie dosyć, a łapa sama szuka jakiegoś oparcia! To jedna sprawa wpływająca na ostudzenie uczuć, choć może i nawet pozytywna, bo teoretycznie wyrabia przecież mięśnie; ale nie jest to ostatni problem tego produktu. Kolejnym jest bowiem precyzja sterowania. Mimo przełącznika czułości, sensowne prowadzenie samochodu czy lot latajką jest praktycznie niemożliwy. Wycucie położenia neutralnego graniczy bowiem na początku z cudem! A i później spróbujcie sobie potrzymać nieruchomo łapkę przez dłuższy czas, skoro same jej „przebywanie w powietrzu” należy już zaliczyć do większych wyzwiań. Oki, ale przecież wspominałem co nieco o podstawie, no a chyba gdy przerobi się to Coś na joya stacjonarnego, to dwa wcześniej wspomniane problemy znikają?

Pierwszy z oczywistych względów tak. Drugi już jednak tylko częściowo - środek jest wprawdzie dobrze wyczuwalny, ale za to nie ma się pełnej swobody ruchu: takie na przykład „prawo-góra” działa dość wyrywkowo (albo prawo, albo góra)... No i do tego sama podstawka chybocze się na boki, a rączka może się na niej swobodnie obracać! O przyjemnym sterowaniu nie ma więc mowy.

Zbyt ciekawie więc nie jest, a co najistotniejsze, większość błędów - poza niezbyt udaną podstawą - nie wynika z niechlujstwa firmy, ale leży w samej koncepcji Cybersticka - w sterowaniu przy pomocy wiszącej w powietrzu kończyny. Niewygoda takiego rozwiązania po prostu przeraża, gdyż na wszystkich tych filmach tak to fajnie wygląda... Cóż jednak z tego, skoro zwykłym joyem osiągnie się to samo i to dużo wygodniej? Zresztą, nawet gdyby i podstawka wykonana została bezbłędnie, to jaki sens miałoby kupowanie tego wymyślnego urządzenia tylko po to, by korzystać z niego jak ze zwykłego joysticka?



# Hej!

Pora w końcu rozwiązać zaległe konkursy. Zaczynamy od tego z numeru 04/98.

Jako pierwszy mamy konkurs organizowany przez CD-Projekt, dotyczący gry G-Police. Oto poprawne odpowiedzi:

1. Kallisto krąży wokół Jowisza.
2. Jeff Slater.
3. Tak, G-Police działa bez 3Dfx (choć wygląda wtedy...)

Główną nagrodę, czyli specjalny zegarek G-shock, wygrał:

Krzysztof Zięba, Jaworzno

Nagrody pocieszenia: gry (Adidas Power Soccer), a także koszulki, otrzymują:      Dodatkowo trzy osoby otrzymują roczną prenumeratę CDA, począwszy od numeru 09/98. Są to:

Adam Siewrzyński, Krynice	Maciej Marszałek, Słomniki
Maciej Łukasiewicz, Przemysł	Piotr Kaleta, Ustrzyki Dolne
Łukasz Draganik, Ząbkowice Śl.	Daniel Szczepański, Wola
Jacek Żyłka, Wrocław	
Marcin Walerian, Kamieniec Ząbkowicki	
Paweł Zinkiewicz, Lublin	

W drugim konkursie nagrodą była karta muzyczna AWE 64. Przypomnijmy prawidłowe odpowiedzi.

1. Wcześniejszą wersją PC-ta jest PC XT.
2. Bajt liczy 1024 bajty.

A o zaletach Awe 64 może przekonać się:  
Marek Leśniak, Olkusz

Przechodzimy do konkursów z numeru 05/98.

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Mace Daniels, Hawk Manson, Alana McKendrick, Ben Jackson.
2. Np. Lew Leon, Król Lew, Lions, Zagadki Lwa Leona itp.
3. Oczywiście w Quake 2!

Nagrodę - niespodziankę otrzyma:  
Grażyna Kisiel, Kraśnik.

I drugi konkurs, w którym nagrodą był Pentium 166 MMX. Prawidłowe odpowiedzi brzmią:

1. MultiMedia eXtension.
2. Rzecz jasna - pierwszy był DOS.

Procesor już wkrótce zacznie pracować u: Marka Nowickiego, Bielsko-Biała.

A trzy roczne prenumeraty CDA (również od numeru 09/98) trafią do:

Jacek Ziomek, Racibórz  
Tomasz Brząkiewicz, Budgoszcz  
Marcin Hoinka, Warszawa

## A na koniec - kolejny konkurs.

1. Czy w historii naszego pisma oceniliśmy już jakąś grę na 10/10? Jeśli tak - podaj tytuł(y).
2. Co ma większą pojemność: płyta CD czy DVD?
3. Rozszyfruj skrót: VGA.

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych, nadsyłajcie do 10.09.98. Rozstrzygnięcie konkursu w numerze wrześniowym. Nagrody - jak zawsze - wyślemy pocztą. Gratulujemy nagrodzonym... i życzymy powodzenia wszystkim innym!

# K O N K U R S

# Skok w trzeci wymiar

Co gracz o akceleratorach grafiki wiedzieć powinien

Każdy gracz wyludza podstępnie drobne sumy od rodziców, prowadzi handel uliczny naklejkami Żółwi Ninja i wynajduje inne sposoby na zarobienie kasy. Po co to wszystko? Ostatnio przede wszystkim po to, aby uzbierać na kupno małego, zielonego kawałka plastiku zwanego akceleratorem 3D. Jeszcze do niedawna tego typu urządzenia można było znaleźć jedynie w potężnych stacjach graficznych Silicon Graphics, a teraz na problemy ze snem z ich powodu cierpi wielu zwykłych posiadaczy pecetów.

ŁUKASZ NOWAK

**W**szystko wygląda bardzo pięknie, ale problemy pojawiają się w momencie zakupu nowego akceleratora. Na początku było prosto: tylko 3Dfx i nic poza nim. Obecnie sprawa się poważnie komplikuje. Na rynku istnieje wiele różnych rodzajów kart i układów graficznych, z których niemal każdy posiada inne właściwości, zalety i wady. Jak więc wybrać? Właśnie na to, skądinąd trudne pytanie, postaramy się odpowiedzieć w tym tekście. Standardy, biblioteki i inne robactwo.

Na początek trochę skomplikowanej, ale niezbędnej teorii. Przy temacie akceleratorów 3D bardzo często pojawiają się tajemniczo brzmiące słowa Direct3D, OpenGL czy Glide. Są to nazwy bibliotek graficznych, dzięki którym programiści są w stanie napisać grę obsługiwaną przez dowolne urządzenie. Aby uniknąć konieczności dostosowywania programu do każdego akceleratora z osobna, stworzono jednolity interfejs programistyczny, który nie wymaga od twórcy gry znajomości sprzętu. Z tego powodu razem z kartą musi być dostarczony sterownik, który posługuje jako tłumacz pomiędzy standardowymi poleceniami a konkretnymi funkcjami oferowanymi

przez akcelerator. Takie rozwiązanie likwiduje wiele problemów i sprawia, że praktycznie każdy sprzęt jest zgodny ze wszystkimi grami.

Najpopularniejszym obecnie standardem jest Direct3D (zwany też czasami D3D). Wchodzi on w skład dużej biblioteki DirectX. Bardzo wiele nowych gier jest tworzonych właśnie dla tej biblioteki i dlatego przy kupnie akceleratora należy bezwzględnie upewnić się, czy posiada on sterowniki D3D. Obecnie już bardzo rzadko zdarzają się karty nie wykorzystujące tego standardu, ale może się to zdarzyć przy tańszych urządzeniach (tzw. „No Name”). Direct3D oferuje dosyć bogate możliwości. Pozwala na sprzętową obsługę wielu efektów. Należy jednak pamiętać, że pomimo braku nominalnych różnic, nie wszystkie karty gwarantują taką samą jakość wyświetlanego obrazu.

Jedną z pierwszych bibliotek jakie powstały była OpenGL. Pochodzi ona w prostej linii z rozwiązań stosowanych w profesjonalnych systemach. Do niedawna karty wspomagające OpenGL kosztowały astronomiczne sumy i można je było wykorzystać jedynie w nielicznych aplikacjach. Tę barierę przelamał epokowy Quake, który potrafił obsługiwać OpenGL (tzw. GLQuake). Dawalo to niesamowite efekty i bardzo poprawiało jakość grafiki oraz szybkość jej wyświetlania. Dlatego obecnie coraz częściej można spotkać gry wykorzystujące sprzętową akcelerację OpenGL.

Kolejną, bardzo ciekawą biblioteką jest Glide. Różni się ona nieco od poprzednich. Przede wszystkim została stworzona wyłącznie dla kart opartych na układach firmy 3dfx. Dzięki temu gwarantuje maksymalne wykorzystanie ich możliwości i szybkości, ale wymaga od gry dedykowanej obsługi. Ze względu na to, że 3dfx pierwszy wprowadził na rynek popularny akcelerator, praktycznie każda gra posiada obsługę biblioteki Glide.

Co w kościach siedzi

Koniec przynudzania. Zajmijmy się teraz konkretnymi układami graficznymi, ich możliwościami, szybkością i ceną. Wbrew pozorom, warto się zastanowić, jaką kartę kupić. Pomimo że jeszcze rok temu takie problemy nie istniały (3dfx Voodoo potęgą był i basta!), obecnie pojawiło się kilka układów o porównywalnych możliwościach i relatywnie niższej cenie. Zaczniemy jednak od początku. Kilkanaście miesięcy temu (tak! to już tak dawno temu) na rynek wszedł pierwszy akcelerator firmy 3dfx nazywany Voodoo. Dzięki przystępnej cenie i niewyobrażalnej, jak na owe czasy, liczbie i jakości efektów 3D, bardzo szybko opanował i zdominował scenę gier komputerowych. Dzisiaj produkt nie obsługujący akceleratorów nie ma już szans przebić się na pierwsze miejsca list przebojów. Układy firmy 3Dfx są niemal doskonałe. Posiadają sprzętową obsługę prawie wszystkich potrzebnych efektów i wyświetlają obraz bardzo dobrej jakości. Również obsługa standardów nie jest ich słabą stroną: oprócz dedykowanej biblioteki Glide, bez problemu (choć nie do końca wolniej) działają sterowniki Direct3D i OpenGL. Należy przy tym wspomnieć, że standardowe Voodoo nie potrafi wyświetlać obrazu w okienku, a jedynie na pełnym ekranie. Szczerze mówiąc pospolity gracz zupełnie ignoruje takie szczegóły, ale z drugiej strony jest to fakt, który wyklucza układ z profesjonalnych zastosowań. Karty oparte na Voodoo mają jednak zasadniczą wadę: jako że nie są w stanie wyświetlać dwuwymiarowych obrazów, musimy mieć dowolną inną kartę graficzną. Może to znacząco podnieść cenę całego комплекtu. Dlatego powstało Voodoo Rush. Ten układ przeznaczono do instalacji na jednej karcie razem z kością 2D, co tworzy kompletną kartę graficzną. Niestety nie ma róży bez kolców. Taka modyfikacja wpłynęła wyraźnie na szybkość, która jest zauważalnie niższa niż u starszego brata. Kolejną wadą jest fakt, iż zazwyczaj w parze z Voodoo Rush działa kość Alliance Promotion AT25, która daje znacznie gorszą jakość obrazu 2D niż przyzwoite układy (np. Matrox lub S3). Dlatego Voodoo Rush nie zyskało zbyt wielkiej popularności.

Najnowszym dzieckiem 3dfx jest układ Voodoo 2. Producent odszedł nieco od pierwotnej ideologii i postanowił zastosować profesjonalne rozwiązania, nawet kosztem wyraźnego wzrostu ceny. Nowe kości oferują kilka ciekawych funkcji. Przede wszystkim można łączyć dwa identyczne akceleratory ze sobą. Teoretycznie podnosi to wydajność o prawie 300%, jednak wymaga od gry obsługi takiego rozwiązania. Jeśli program nie potrafi wykorzystać obu kart (a większość nie potrafi), to wzrost szybkości będzie prawie niezauważalny. Innymi poprawkami w Voodoo 2 są: zwiększenie rozmiaru pamięci, poprawienie (i tak doskonałej) jakości efektów i znaczny wzrost wydajności. Niestety za wszystkie te cukierki trzeba słono zapłacić. Niewielu z nas jest w stanie wyłożyć 1000 zł za akcelerator. Należy przy tym pamiętać, że dwa Voodoo 2 kosztują dokładnie dwa razy tyle co jeden (czyli jakieś 2000 zł). Dlatego nie szybko każdy gracz będzie „ujeżdżał” nowego 3Dfx, a już na pewno nie dwa. Dodatkowych kosztów dokłada komputer. Pełnie możliwości układu można osiągnąć dopiero z PII i to najlepiej z zegarem co najmniej 300 MHz. Im wolniejszy procesor, tym różnica wydajności pomiędzy Voodoo 1 i 2 staje się mniejsza.

Łamiąc monopol firmy 3Dfx, pojawiło się na rynku kilka produktów typu Wash and Go (2 w 1). Oferują one funkcje 2D i 3D zintegrowane w jednym układzie. Przy niższej cenie niż komplet karta graficzna plus Voodoo, można osiągnąć takie same, a czasem lepsze efekty. Najlepszym na to przykładem jest kość Nvidia Riva 128. Oferuje ona bardzo dobrą jakość obrazu 2D (porównywalną z Matroxami) i posiada wszystkie potrzebne efekty 3D. Co ciekawe, wiele osób twierdzi, że Riva wyświetla 3D lepiej od Voodoo. Pewnym problemem może okazać się obsługa gier. Układ współpracuje w 100% tylko z Direct3D. Dlatego jedynie część (choć bardzo duża) gier będzie „chodzić” poprawnie na Rivie. Sytuacje poprawiają nieco sterowniki OpenGL, które niestety są dostępne tylko dla droższych, firmowych kart (np. STB, Diamond czy ELSA).



## Kupić - czy nie

kupić akcelerator?  
Screeny są chyba  
przekonywującym  
argumentem



Bez akceleracji....



Z akceleracją

Największym atutem układu Nvidia jest jego cena. Za rozsądne pieniądze otrzymujemy doskonały układ 2D wspomagany przez bardzo dobre i szybkie funkcje 3D. Dzięki temu Riva jest najpoważniejszym konkurentem Voodoo.

Inne kości dostępne na rynku są już nieco mniej ciekawe. Podobne możliwości oferuje jedynie Rendition Verite V2200. Umożliwia wyświetlanie wszystkich efektów 3D oraz gwarantuje dobrą jakość 2D. Posiada jednak dosyć poważne minusy. Prędkość nie jest jego najmocniejszą stroną, a cena jest znacznie wyższa niż u Rivy i Voodoo. Kolejną alternatywą jest 3DLabs Permedia 2. Tę kość przeznaczono głównie do pracy. Oferuje bardzo szybkie wyświetlanie 2D, może wykorzystywać aż 8 MB pamięci, a jak czasem ktoś chce zagrać - to też można. Ponieważ efekty 3D są znacznie gorszej jakości niż u konkurencji, a cena nieco odstrasza, Permedia raczej nadaje się do profesjonalnego wykorzystania i nie poleca się jej namiętnym graczom.

Jest jeszcze jedna kość, której należy się wystrzeżać. NEC PowerVR to absolutna kłapa. Jest montowana zarówno w oddzielnych akceleratorach, jak i razem z układami 2D. Nie posiada obsługi kilku istotnych efektów, ustępuje innym szybkością oraz liczbą obsługiwanych gier. Pomimo że nieliczne firmy oferują karty z tą kością, należy uważać, żeby przez przypadek czegoś takiego nie kupić.

Co kupić i dlaczego

Zastanówmy się nad kilkoma wariantami konfiguracji kart graficznych w zależności od zastosowań i ceny. Najbardziej

sensownym kryterium wydaje się koszt kompletnego rozwiązania. Zaczniemy od najdroższych (a co? - pomarzyć można).

- 1500 - 3000 zł - jeśli ktoś ma za dużo pieniędzy, to może sobie kupić porządną kartę graficzną (np. Matrox Millennium albo Diamond FireGL) i dołożyć do niej jedno... albo dwa Voodoo 2. Takie rozwiązanie jest optymalne zarówno do pracy (profesjonalnej i amatorskiej), jak i do gier. W połączeniu z ceną odpowiedniego komputera (najlepiej PII 450 MHz, 128 MB RAM i tym podobne), ta konfiguracja jest raczej nieosiągalna.

- 800 - 1200 zł - w takim przedziale mieszczą się dwie konfiguracje: jedna do pracy, druga do zabawy. Za taką kwotę można kupić kartę na Permedii 2 z 8 MB pamięci. Pozwoli to na wydajną pracę w aplikacjach graficznych (np. CorelDRAW czy AutoCAD), a przy tym od czasu do czasu nie przeszkodzi w coś zagrać. Drugi wariant przeznaczony jest dla absolutnych maniaków. Kombinacja taniej karty 2D i Voodoo 2 powinna zmieścić się w tym zakresie cenowym. Jeżeli każdy zbierający grosz przeznaczasz na sprzęt do giercowania, często kładziesz się spać o piątej nad ranem i nie używasz swojej wspaniałej maszyny do tak niegodnych celów jak praca, to powinieneś wybrać właśnie tę opcję.

- 500 - 800 zł - tutaj znowu możliwe są dwa rozwiązania. Pierwsze, dla mniej zamożnych graczy, zakłada używanie taniej karty graficznej (np. Trident lub S3) jako podstawy dla Voodoo. Zaspokoi to wymagania prawie każdego gracza i nie będzie dużo kosztować. Drugim, optymalnym i najciekawszym wariantem jest zakup karty opartej na układzie Nvidia Riva

128, Rendition V2200, ATI 3D Rage Pro. Za dosyć małe pieniądze dostaniemy doskonałe urządzenia 2D wspomagane przez bardzo dobre efekty 3D. Pozwoli to używać komputera zarówno do pracy, jak i do zabawy. Lepszym rozwiązaniem jest Riva, gdyż jest nieco tańsza, znacznie szybsza, a jej efekty w niczym nie ustępują tym z Voodoo.

PCI vs AGP

Ostatnio coraz popularniejsza staje się magistrala AGP. Wielu użytkowników nie do końca wie dlaczego i czy powinni zdecydować się na tę nowinkę. Sprawa wygląda tak: AGP jest rozwiązaniem przyszłościowym. Za rok może dwa będzie obowiązującym standardem, a tymczasem dopiero zaczyna się „zadawiać”. Pomimo tego, trzeba uznać, że jej miejsce jest już pewne. Jest już pewne, że dokładnie określone normy spowodują zgodność wszystkich teraźniejszych i przyszłych urządzeń AGP. Dlatego nie należy się obawiać, że dzisiaj kupiona karta nie będzie pasować do przyszłorocznej płyty głównej i vice versa.

Podstawowym i raczej jedynym zastosowaniem nowej magistrali jest obsługa kart graficznych i akceleratorów 3D. Na rynku dostępnych jest już bardzo wiele urządzeń zarówno firmowych, jak i tanich „no-name’ów”. Co ciekawe, ceny kart AGP wcale nie różnią się od ich odpowiedników PCI. Dlatego kupno takiego urządzenia nie jest problematyczne. Kłopoty zaczynają się w przypadku płyty głównej. Tak naprawdę dopiero komputer z Pentium II jest w stanie w pełni wykorzystać zalety nowej magistrali. Istnieją co prawda rozwiązania dla „starego” Pentium, przewidujące

obsługę AGP, ale nie są to pomysły udane i na pewno nie uzasadniają „przesiadki”. Dlatego dopóki nie zdecydujemy się na kupno komputera z PII (który obecnie nie jest najtańszy), zastosowanie AGP zyska sens. Zapominając o cenie nowej płyty głównej i procesora, można się trochę pozachwycać nową magistralą. W niczym nie ustępuje ona PCI (pełny Plug and Play, niewielkie rozmiary i porównywalny koszt urządzeń), a jest o wiele szybsza. W przypadku procesorów Pentium II o zegarze powyżej 400 MHz, karta graficzna AGP może osiągnąć nawet 100% wzrost wydajności w porównaniu z identycznym urządzeniem PCI.

Podsumowując, AGP jest rozwiązaniem bardzo dobrym. Gwarantuje niską cenę urządzeń, dużą szybkość i bezproblemowe działanie. Większość użytkowników powinna się jednak wstrzymać jeszcze kilka miesięcy z zakupem, gdyż koszt płyty głównej z procesorem jest wciąż zbyt wysoki, a pełne wykorzystanie możliwości magistrali będzie możliwe dopiero z Windows 98.

Koniec i bomba ...

Ten skrócony poradnik powinien pomóc Tobie, drogi czytelniku, w wyborze odpowiedniego dla siebie rozwiązania. Warto poświęcić kilka minut na rozważenie swojego wyboru. Nie jest to, wbrew pozorom, bardzo trudne i nie należy dać się osaczyć przez gąszcz dziwnych oznaczeń i słówek. Mając swoje kilkaset złotych, można kupić naprawdę sprzęt niewiele ustępujący temu kosztującemu kilka razy więcej, a zaoszczędzoną kwotę wydać na dodatkowy RAM do swojego komputera.

# Rozbrajające negocjacje mocarstw na temat Gier Wojennych

Siedziba - Interactive Studios

Gry Wojenne mają teraz swoją wersję na peceta. Gracze będą mogli niebawem dobrać się do świeżutkiej produkcji, a my ze swojej strony postanowiliśmy uatrakcyjnić wam ten moment. Chyba miło będzie dowiedzieć się szczegółów na temat powstania gierki, zanim zaczniemy znowu bawić się w wojnę? W końcu gdzieś w zaciszu jakiegoś biura na drugim końcu świata siedzą i trudnie i znoju skromni programiści i poświęcają się dla grającej części ludzkości (a wyobraźcie sobie, ile zjedzą przy tym niezdrowych solonych orzeszków i „czipsów” - że przemilczę już hektolitry wypitej, okropnie wzdymającej brzuch coli). Oddajcie im cześć i zagłębcie się w lekturze tego wywiadu z twórcami gry WarGames.

**B**ardzo ciekawa jest tu informacja, że wywiad powstał we współpracy z wieloma czasopismami komputerowymi na świecie. Cóż to oznacza?

Otóż przepytówką prowadzili redaktorzy naczelni paru nastu magazynów (jakże moglibyśmy nie brać w tym udziału?). Obstrzał z wielu stron dzielnie znosili chłopcy z Interactive Studios Ltd.

Zjednoczone Siły Rozbestwionych Redaktorów (ZSRR): Jak doszło do powstania tej gry? Co was do tego skłoniło, żeby zrobić strategię rozgrywaną w czasie rzeczywistym?

Ubawieni Sytuacją Autorzy (USA): Ci członkowie zespołu, którzy pracowali nad projektem WarGames od samego początku, trafili do RTS-ów dokładnie w ten sam sposób co wszyscy: poprzez szkołę Dune'y 2, Warcrafta i serii C&C. Jednak nasza przewaga nad innymi polega na tym, że my to, co widzieliśmy dotychczas potraktowaliśmy tylko jako inspirację - sami zaś postanowiliśmy popchnąć gatunek w kierunku, do którego

naszym zdaniem powinien zmierzać. Chcieliśmy stworzyć grę, która łączy w sobie elementy poważnej strategii z czystą radością kierowania ciężkim sprzętem wojskowym zdolnym do roznoszenia wroga na strzępy. Już wtedy jednak wiedzieliśmy, że do czasu, kiedy nasza gra będzie gotowa, na rynek trafi cała chmara klonów RTS. Musieliśmy się odważyć i podjąć ważną dla nas decyzję. Trzeba było zignorować całkowicie wszystkie uznane kanony RTS i autorytety, i puścić się na nie zbadane dotychczas wody trójwymiarowego świata tego gatunku.

**ZSRR:** Większość nowego pokolenia graczy nigdy nie słyszała o filmie Gry Wojenne ani o starej grze na Atari. Nie wydaje się wam, że poleganie na tym tytule to trochę niepewny interes? Czy istnieje jakaś szansa, że przyciągnie on do RTS-ów wielu nowych graczy?

**USA:** Nie będę się sprzeczał, że prawo do używania tego tytułu jest ważne dla naszej gry, ale z drugiej strony skłamałbym, gdybym powiedział, że wiążemy jakieś szczególne nadzieje



marketingowe z licencją otrzymaną od Metro Goldwyn Mayer. WarGames jest grą wysokiej klasy. Wiedzieliśmy, jaki to ma być produkt na długo przed tym, zanim rozpoczęliśmy współpracę z MGM Interactive. Licencja na Gry Wojenne dała nam określony świat i fabułę, na której mogliśmy się oprzeć. Wiem na pewno, że gracze sami niebawem przekonają się, iż gra ma dużo więcej walorów, niż tylko licencję filmową w tle.

**ZSRR:** Co jest najbardziej odjazdowe w Grach Wojennych na PC?

**USA:** Czy masz na myśli coś więcej od rewolucyjnej grafiki, całkowicie trójwymiarowego pola walki i zaawansowanej sztucznej inteligencji wroga? Gdyby ktoś kazał mi wybrać tę jedną, jedyną najlepszą rzecz w naszej grze, postawiłbym na samą esencję atrakcyjności: GRYWALNOŚĆ. Wiem,

że każdy tak mówi, ale nic na to nie poradzę, że jestem dumny, gdy widzę emocje ludzi podgrzanych akcją i całkowicie zanurzonych w polu walki Gier Wojennych. Poza tym nic nie jest tak satysfakcjonujące, jak widok dobrze ułożonych planów gracza, które w zetknięciu z siłami naszej AI wylatują do kosza z prędkością samolotu odrzutowego.

**ZSRR:** Opowiedzcie nam teraz trochę o oddziałach, broni oraz innych specjalach oddanych do dyspozycji gracza.

**USA:** Nie chcecie chyba, żebyśmy wyliczali wam ponad setkę rozmaitych rodzajów jednostek lądowych, powietrznych i morskich, którymi należy się potykać w bezpośrednich starciach, albo jak to można nimi doskonale sterować i zmieniać ich parametry. To, co jest najbardziej godne uwagi, dotyczy czegoś innego - jednostek specjalnych. Mam kilku ulubieńców po stronie Noradów. Jednym z nich jest potężny czołg „Slayer” (albo inaczej „Big Sexy”, jak go tu nazywamy), który pożera piechurów na śniadanie. Inna pyszna zabawka to bomba M.O.L.E. (w języku angielsku „mole” to oczywiście kret) pędząca do celu pod ziemią. Można się domyślić, dokąd zmierza po brudzie, którą zostawia na powierzchni ziemi. Norad mają też swojego asa w powietrzu. Jego złowieszcze imię brzmi Stealth Bomber. Specjalna cecha tego bombowca polega na przykrywaniu celu dywanem bombek spadających z obu stron opasłego brzuszyska



potwora. WOPR nie pozostaje w tyle. Znajdziemy u nich cały worek niezłych trików. Co powiecie na przykład na Devastatora „promieniującego” na różne sposoby, z których każdy ma tylko jeden cel - zniszczenie. Aż sam się lękam, kiedy wymieniam nazwy innych złowieszczych wynalazków: Cruise Missile to pocisk dotkliwie łaskoczący przeciwnika, a przeraźliwy Dreadnought naprawdę rządzi falami co się zowie. Trzeba to samemu zobaczyć i wypróbować.

**ZSRR:** Na czym polega zadanie gracza?

**USA:** Zależy z jakiej perspektywy patrzymy na grę. Jeśli jesteśmy po stronie ludzi, musimy powstrzymać rozprzestrzenianie się hord robotów. W przeciwnym wypadku spróbujemy rozmontować ludzką, źle dowodzoną maszynę wojenną. Tak czy siak, wszystko sprowadza się do 15-tu misji dla każdej ze stron konfliktu. Całość podzielona jest na trzy kampanie po pięć misji. Każda z misji dotyczy pewnego fragmentu fabuły z dokładnymi briefingami wzmocnionymi e-mailami wbudowanymi w grę oraz wiadomościami głosowymi (voice mails). W jednej z misji dla przykładu zadanie polegać będzie na odzyskaniu informacji z zestrzelonego satelity, w innej dostaniemy zlecenie zniszczenia mostu kolejowego w celu

powstrzymania naddciągających posiłków wroga. Jest naprawdę wiele urozmaiconych zadań, a niektóre misje przewidują nawet do pięciu odmiennych zleceń, które trzeba wykonać, zanim osiągniemy victoryę.

**ZSRR:** Czy pamiętacie moment, w którym rozpoczęliście prace nad Grami Wojennymi?

**USA:** Tak po prostu? Cholernie dawno temu, zbyt dawno nawet. Jak to zwykle bywa w podobnych wypadkach, nie zdawaliśmy sobie sprawy z ogromu przedsięwzięcia, na które się porywamy. Aż w końcu, a było to około dwóch lat temu, usiedliśmy razem i zaprojektowaliśmy grę, która wydawała nam się (ciągle w to wierzymy) rewolucyjnym RTS-em. Byliśmy jasnowidzami, bo nawet teraz - kiedy kilku rywali naszego dzieła pojawiło się już w sprzedaży - możemy całkiem uczciwie powiedzieć, że skopaliśmy konkurencji tyłki. I tu nastąpiła dłuższa przerwa na przelknięcie mocnej uwagi!

**ZSRR:** A z jakimi to tytułami Gry Wojenne należy porównywać? Które z nich uważacie za najgroźniejszych przeciwników?

**USA:** No cóż... jest niestety kilka gier, które będą próbowały odwrócić uwagę graczy od naszego tytułu. Takie uznane sławy jak Dark Reign czy Total Annihilation odniosły już jakiś sukces, ale stoją one ciągle obiema nogami w poprzedniej generacji gatunku. I starzej się szybko. Nadchodzące tytuły w rodzaju Tiberian Sun bez wątpienia wniosą kilka tak zwanych „nowych i rewolucyjnych cech”, ale przynajmniej to

uczciwie: wszystkie żerują w dalszym ciągu na ustalonym engine. WarGames ma do zaoferowania same nowości, same śpiewająco-tańczące oryginalne elementy prawdziwej nowej generacji. Powiem coś jeszcze: nawet jeśli sam pierwszy wychwalam wszystkie pozytywne cechy tych gier (w końcu sam w nie gram), mogę wszem i wobec oznajmić, że nie martwi mnie ani trochę konkurencja dla WarGames. Ufam całkowicie naszej grze i wiem, że gracze potrafią dokonać właściwego wyboru.

**ZSRR:** Czy planujecie jakieś mission dyski albo sequele do Gier Wojennych? Czy są już może jakieś projekty co do innych gier opartych na tym samym tytule?

**USA:** To jakaś dziwna maniera te podwójne pytania. Nie da się tego uniknąć - tak obszerny projekt jak WarGames musi być wszechstronnie przygotowany. Zawsze w takiej sytuacji trzeba mieć coś bardzo ciekawego w odwodzie, jeśli w ogóle produkt ma ujrzeć światło dzienne. Skończyliśmy już samą grę, teraz szukamy czegoś, co moglibyśmy zaoferować potencjalnym kupcom Gier Wojennych. Oczywiście będą tam nowe misje dla pojedynczego gracza, mapy do gry w sieci w trybie multiplayer. To jest podstawa, ale będą na pewno i inne smakowite kąski: możliwość gry on-line, nowe jednostki, narzędzia do edycji jednostek i trochę innych dodatków umilających życie. Wszystko bierzemy pod uwagę.

**ZSRR:** Czego się spodziewacie - uda się sprzedaż czy nie?

**USA:** Myślę, że gra odniesie sukces. Dlaczego? Bo na to zasługuje. Pewnie powiecie, że można się było spodziewać takiej odpowiedzi po facecie, który przez ostatnie dwa lata żył i oddychał tą grą i jest nią naszpikowany do granic możliwości. Pamiętajcie jednak i o tym, że takie życie ma swoją drugą stronę: stałem się paskudnie wyczulony na każdy szczegół, który widziałem tysiące razy. To ja znam wszystkie zakamarki Gier Wojennych i jeśli nadal twierdzę, że to jest super gra, to musicie się z tym liczyć i wybaczyc mi pewność siebie.

**ZSRR:** Skąd się wziął obserwowany od jakiegoś czasu boom w strategiach czasu rzeczywistego? Czy myślisz, że rozwój będzie trwał jeszcze jakiś czas, czy może gatunek wypala się już powoli?

**USA:** O, na pewno boom jeszcze się nie kończy. Potrzeba wielu lat na to, żeby tak znaczący gatunek ograł się wszystkim, a z całą pewnością taka chwila jeszcze nie nadeszła. Na szczęście sama natura gier strategicznych jest taka, że świetnie poddaje się wszelkim innowacjom i rozwojowi. RTS-y są inne niż na przykład wyścigi samochodowe, gdzie podstawowe założenie zawsze pozostanie niezmiennie. Wszystko, co się tam dodaje to tylko zabiegi kosmetyczne. W strategiach czasu rzeczywistego natomiast produkcje mogą się różnić między sobą tak bardzo jak ich twórcy. Poprawa technologii i wzrost doświadczenia zespołów developerskich z pewnością zaowocuje w niedalekiej przyszłości jakimiś wspaniałymi grami. Mam nadzieję, że my też możemy być zaliczeni do tej nadchodzącej fali.

**ZSRR:** A co byście powiedzieli na to, że oto wasza gra staje się sławna na całym świecie, a wy zostajecie osobistościami w świecie gier?

**USA:** Słowa „sławny” i „osobistość” utraciły już swoje pierwotne znaczenie. Nie chcemy i nigdy nie chcieliśmy zostać supergwiazdami. Nasze gry mówią same za siebie i to za ich sprawą nasza reputacja umacnia się lub spada. Naturalnie ważne jest, żeby mieć na swoim koncie udane tytuły, bo to daje stabilizację finansową firmie i mocną pozycję w przyszłych negocjacjach. Osobiście, jeśli mógłbym na najbliższych targach dumnie odpowiedzieć „WarGames”, gdyby mnie ktoś zapytał o to, jaką grę zrobiłem - byłby to szczyt uznania, na jaki liczę i jakiego potrzebuję.

**ZSRR:** Czy mógłbyś coś jeszcze dodać, ale tak specjalnie dla czytelników CD-Action?

**USA:** No jasne! My w Interactive Studios sami jesteśmy fanatycznymi graczami, zupełnie tak jak wy. Kiedy zobaczyliśmy C&C, pomyśleliśmy sobie: „To jest dobre, ale my potrafilibyśmy zrobić jeszcze lepszą grę. Wyobraźcie sobie, jakie czadowe by to mogło być, gdyby umieścić akcję w trójwymiarowym świecie”. Wy na szczęście nie musicie już sobie tego wyobrażać, bo gra jest gotowa. Mam nadzieję, że spodoba się wam tak bardzo, jak nam. Mamy też nadzieję, że stanie się ona waszym „number one” w nowej fali RTS-ów. Miłej zabawy!

*Phil*



# Starship Titanic

**Witam na pokładzie statku, który w zamierzeniach architektów nie mógł w żadnym wypadku się zepsuć. A jednak... I to właśnie Ty, Ziemianinie, nieszczęśniku, którego mieszkanie uległo destrukcji „dzięki” lądowaniu Titanica, musisz pomóc załodze w odzyskaniu kontroli nad pojazdem. Jest to również warunek twego powrotu do domciu. No to, do dzieła!**

JASPIN

## Początek

Spójrz na komputer, otwórz szufladkę CDROMU i włóż do czytnika dysk z nadrukiem Starship Titanic. Nagle potężny statek zwali się do twojego domu i przyjemnie wyglądający DoorBoot zapyta cię, czy jesteś w stanie udzielić pomocy pasażerom pojazdu. Twoja odpowiedź się nie liczy, więc możesz napisać co tylko przyjdzie ci do głowy. Weź fotografię swojego domu i gdy znajdziesz się wraz z robotem w windzie, wciśnij przycisk na samej górze. Gdy znajdziesz się w Embarkation Lobby, zgodnie z zaleceniem DoorBota, podejź do monitora i wciśnij guzik, a przedstawieni ci zostaną z imienia i nazwiska twórcy gry. W końcu podejź do DeskBota, odpowiedz na wszystkie jej pytania (nie bój się, na pewno zrozumie), aby dostać klasę Super Galactic Traveler.

## Mama

Potrzebne: SGT Class



Idź do pokoju z rozwrzeszczaną papugą, wyciągnij ją siłą z klatki i skieruj się do wyjścia. Papuga robiąc wielki harmider wyszarpane się z twojej dłoni, w której ostanie ci się jedynie jej piórko. Idź do windy (w Embarkation Lobby) i skieruj się do pomieszczenia Bilge (wystukaj nazwę na klawiaturze windziarzowi). Tam spotkasz się z Matką Succ-U-Busa, która nie czuje się najlepiej. Uruchoj ją, wrzuć piórko do pojemnika i wciśnij „send”. Niespodzianka - to jest Brobstigion. Weź Olfactory Center Titanii oraz Blue Fuse.

## Rozbrajanie bomby

\*Uwaga: Jeśli nie dotkniesz bomby, ona się nie wyłączy. Jeśli dotkniesz, będziesz musiał rozwiązać trudną zagadkę. Hm, właściwie to możesz ją tak zostawić (odliczanie), ale bomba jest bardzo dokuczliwa.

Potrzebne: SGT Class

W pomieszczeniu, gdzie znajduje się Titania, znajdziesz bombę z przyjaznym, czerwonym przyciskiem. Zapewne już go wciśnąłeś, no i pojawiły się małe kłopoty. Nie masz pojęcia, w jakiej kolejności literki muszą zostać ułożone, a milion możliwych kombinacji uniemożliwia zastosowanie metody chybil-trafil. W dodatku te docinki ze strony bomby (głosu, który odlicza czas) są bardzo denerwujące. Ale wsłuchanie się w tę gadkę może być kluczem do rozwiązania, zaciśnij zęby, wytęży uszy i... już masz. Zapamiętaj: „NOBODY UKES A SMARTASS”.

## Zdobywanie klasy drugiej

Potrzebne: SGT Class

Idź do odpowiedniej, „swojej” windy (numer powiedział ci przy powitaniu DeskBot) i wydaj rozkaz windziarzowi, by obrał kierunek piętra, na którym znajduje się przydzielony pokój. Aby znaleźć ten właściwy na piętrze, po prostu metodą „chybil-trafil” postaraj się dotrzeć do odpowiedniego pomieszczenia. Pokoje rozmieszczone są zgodnie ze swoimi numerami, więc problemy raczej wystąpić nie powinny. Gdy znajdziesz się już w swym lokum, użyj PET, by kolejno wysunąć Personal Maintenance Hub, Horizontal Worksurface, The Horizontally Mobile Storage Compartment i Fully Recumbent Relaxation Device. Następnie: Inflate The Bed, Operate The Visual Entertainment Device - i w ten sposób utworzales sobie drogę do telewizorka. Wskocz na łóżeczko, które teraz jest w stanie utrzymać twój ciężar i spójrz na TV. Włącz go i ustaw na kanał trzeci. Wyjź z pokoju i skieruj się do holu. Podejź do Succ-U-Bus na końcu korytarza i wciśnij „Receive”, aby dostać swój kolorowy magazyn. Udaj się z powrotem do Top of the Well, a następnie do Embarkation Lobby i podejź do DeskBota. Uaktywij ją i triumfalnie wręcz jej magazyn, a twoja klasa zwiększy się o jeden.

## Zepsuta winda

Potrzebne: 2nd Class

Korzystając z windy zjedź do Bottom of the Well i podnieś z podłogi głowę LiftBota. Znajdź telewizor, który jest w pokoju z nieśmiertelną papugą i sprawdź, co aktualnie „leci” na kanale piątym. Zauważ numer piętra wyświetlany na ekranie i skieruj się w stronę wind. Wybierz tę, która przy otwarciu drzwi odmówi posłuszeństwa i będzie wyglądać na definitywnie zepsutą (prawdopodobnie będzie to „czwórka”). Skieruj się do windy, która znajduje się obok zepsutej i zażądaj numer piętra, który widziałeś w telewizorze na kanale piątym. Gdy wjedziesz na odpowiedni poziom, wejź do zepsutej windy, z głowy windziarza zabierz oko Titanii i zastąp je właściwą głową LiftBota.

## E-Mail

\*Uwaga: Ta część zabawy jest opcjonalna. Nie musi być wykonywana, ale wyjaśnia nieco zaistniałą sytuację na statku.

Potrzebne: 2nd Class

Wkroc do pokoju z Titanią i otwórz drzwi prowadzące do FuseBox. Otwórz FuseBox i pokręć czerwoną galką. Weź czerwoną część i wyjź. Teraz idź do Creator's Room i zauważ, w jaki sposób rozmieszczone są trzy popiersia. Stojąc przy samym wejściu do pokoju, przodem do wnętrza, rzuć wajchę przed siebie. Ops! Wywołałymi małą katastrofę, ale teraz możesz ujrzeć za każdą z głów kolejno napisy „THIS”, „THAT” i „OTHER”. Wróć do FuseBox i spójrz na komputer. Jako użytkownika wpisz „Leovinus”, „Scraliontis” oraz „Brobstigion”, natomiast hasła dla nich to odpowiednio: „This”, „That” i



„Other”. Musisz dopasować hasła do użytkowników, tak jak owe napisy pojawiły się za ich głowami w Creator's Room. Teraz już możesz przeczytać wszystkie E-maile.

## Pistacje papugi

Potrzebne: 2nd Class

Zauważ, że kiedy znajdujesz się w towarzystwie papugi, ona od czasu do czasu zdradza swą namiętność do orzeszków pistacjowych. Więc trzeba się o nie postarać. Zasada jest taka: nie możesz wziąć orzeszków do papugi, ale możesz papugę zanieść do orzeszków! Jakież to proste! Idź więc do pokoju ptaszyska, weź opierzone draństwo, następnie uruchom Succ-U-Bus, wrzuć papugę do pojemnika i przenieś myszką (jak w Windowsie) Designer Room Number swego pokoju drugiej klasy. Wystarczy wciśnięcie „send” i ptak sobie już jedzie do orzeszków. Skieruj się do przydzielonej przez DeskBota windy (podczas przyznawania klasy drugiej) i dojeźdź do swego pokoju. Tam podejź do Succ-U-Busa i wciśnij „Receive”. Papuga się uwolni, ale w końcu znajduje się w pokoju z ulubionym pokarmem. Podejź do pojemnika z pistacjami (po prawej stronie łóżka), a wtedy ptaszysko samo się nakarmi. Kliknij na uchwyt i zabierz pojemnik po zjedzonych pistacjach, który zdaje się być brakującym uchem Titanii.

# Q2

25.00

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.



# MP3

25.00

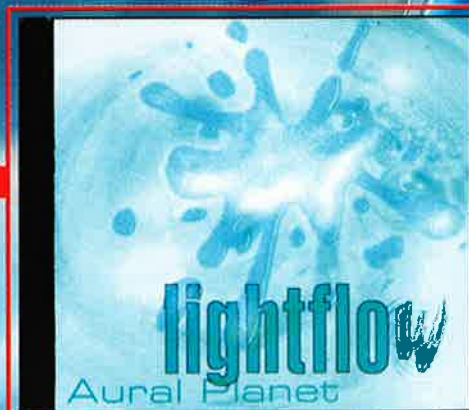
MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najbardziej popularny format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą ci wydobyć ze swojego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odgrywarki, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie MP3. Uwaga: jako bonus na płycie umieściliśmy ścieżkę audio!



# Lightflow

20.00

Lightflow pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy "scenowi": Jacek "Falcon" Dojwa, Konrad "key G" Emurek i Adam "Scorpion" Skorupa.



**UWAGA PROMOCJA !!!**

Jeżeli zamówisz płyty Q2 oraz Świat MP3, otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamawiam płyty:

- Q2.....25,00 zł
- Świat MP3....25,00 zł
- Lightflow..... 20,00 zł

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam płyty:

- Q2.....25,00 zł
- Świat MP3....25,00 zł
- Lightflow..... 20,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz płyty Q2 oraz Świat MP3, otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....  
podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- Q2.....25,00 zł
- Świat MP3....25,00 zł
- Lightflow..... 20,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz płyty Q2 oraz Świat MP3, otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....  
podpis zamawiającego

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz płyty Q2 oraz Świat MP3, otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

.....  
podpis zamawiającego

.....  
poczta@silvershark.pl

.....  
imie i nazwisko (czytelnie)

## Zdobywanie klasy pierwszej

Potrzebne: 2nd Class

Uzyskanie pierwszej klasy podróznego jest dziecinnie proste. Po prostu trzeba poprosić o to wrednego DeskBota. Oczywiście w związku z jej charakterem, proste to nie będzie, ale przy małej pomocy techniki wszystko może stać się możliwe. Idź do Sculpture Room i podejź do statuetki bardzo przypominającej DeskBota. Poreguluj dwiema wajchami, dopóki dwa najwyższe wskaźniki na twym PET'cie osiągną szczyty (pojawia się kolor żółty zamiast czerwonego). W ten sposób, grzebiąc w ustawieniach robota, przestawiłeś nieco jej charakter i usposobiłeś przyjaźniej do życia. Wróć do Embarkation Lobby i poproś DeskBota o upgrade, czyli polepszenia swego położenia. (Can I have an upgrade?)

## Chevron TV

Potrzebne: 1st Class

Znajdź najbliższy ciębie odbiornik TV i przełącz na kanał 4. Ujrzysz na ekranie umieszczenie oka Titanii, najprawdopodobniej na suficie jednego z pomieszczeń klasy pierwszej. Skopiuj układ kwadracików, który widzisz na Designer Room Number w swoim Petcie, przez przytrzymanie klawisza Shift i klikanie na małych kwadracikach. Zachowaj układ i skieruj się na wskazane piętro, używając LiftBota (prawdopodobnie zawsze będzie to poziom 7, pokój 3, ale możesz też wybierać losowo). Wkróć do pokoju i kliknij na czterech środkowych lampach. Zauważ, że jedna z nich ma problemy,

więc wezwij BellBota. Powiedz mu „Get the broken light”, a odkryjesz, że jest to kolejne oko Titanii.

## Zabójczy drink

Potrzebne: 1st Class, Blue Fuse (przeczytaj „Mama”)

Wskocz do Pelleratora (naprzeciwko wind) i wybierz jako końcową lokację bar. Spójrz na telewizor i zanotuj przepis na zabójczy drink. Zobaczysz także na jednej z barowych półek kolejną część Titanii, ale barman uprzejmie wyperswaduje ci chęć schowania jej do kieszeni. Uderz w dzwonek i weź szklankę, którą barman postawi na blacie. Możesz go pytać o różne części przepisu na drink, co powinno podsunąć ci pomysły, jak je skompletować. A oto składniki:

### \*\* Crushed Television \*\*

Idź do Parrot Lobby i wezwij BellBota. Poproś go o „Throw the television down the well” - w ten sposób robocik wykona dla ciebie mały rzut odbiornikiem. Windą dostaniesz się na Bottom of the Well i podnieś nieco pokiereszowany telewizor. Musisz szybko się do niego dostać, gdyż złom może zniknąć, zanim się pojawisz na Bottom of the Well.

### \*\* Pureed Starlings \*\*

Idź od pokoju Titanii i wkróć do FuseBox. Włóż niebieską Fuse, przekręć niebieską gałkę, a następnie żółtą i weź żółtą Fuse. Użyj Pelleratora, by dostać się na Promenade Deck, na którym znajduje się wielki wentylator. Włącz go i ustaw prędkość na „Fast”. Popoglądaj

sobie rzeźnię ptaków wciągniętych do wentylatora (!) i po seansie wróć na Top of the Well. Skorzystaj z windy, aby dostać się do któregoś z pokoi SGT Class (piętra 28-38). Idź do restauracji i wciśnij przycisk, by otrzymać kurczaka, następnie umieść go pod lewym kranem. Gdy pojawi się substancja, przystaw szklankę (z baru) pod kurczaka, by wlać do niej Pureed Starlings.

### \*\* Lemon \*\*

Idź do Parrot Lobby i weź pręt leżący na workach przy ścianie. Skorzystaj z Pelleratora, by ponownie dostać się na Promenade deck i podejź do Hammer Dispenser (wielki młot). Użyj pręta, aby wciśnąć przycisk (usłyszysz dźwięk i będziesz musiał uderzyć w przycisk trzykrotnie). Weź młot i wróć na Top of the Well. Weź windę, aby dostać się na SGT Class Floor, wejź do małego pokoiku na końcu korytarza (z obrazkiem przypominającym Monalizę) i spójrz na patyczek osłonięty szkłem. Młotkiem rozbij ochronę i weź patyczek. Wróć na Top of the Well i gondolą przeplej do Arboretum. Otwórz arboretum (ogród) i użyj patyczka, by strącić cytrynę z drzewa, którą powinieneś schować do kieszeni.

### \*\* Mieszanie składników \*\*

Gdy już wszystkie składniki do drinka czekają w pełnej gotowości na wykorzystanie, wróć przez Pellerator do

baru i uderz w dzwonek. Daj robotowi cytrynkę, TV oraz pełną szklankę. Spyta cię co to jest, więc odpowiedz mu „Pureed Starlings”. Poproś „Get the vodka” i barman wykona dla ciebie po mistrzowsku ognisty napój. Niestety, robot się nieco skróci, dzięki czemu będziesz mógł wziąć brakującą część Titanii (Vision Center) z baru. Jeśli



zmienisz ustawienia BarBota przed zmiksowaniem drinka, robot się nie skróci, ale za to wykona niezwykle interesujący w skutkach chwyt, który, choć ci w żadnym stopniu nie pomiesza szyków, zapewne ci się spodoba.

## „Nie dotykaj tego”

Potrzebne: 1st Class

Gondolą dostaniesz się do Arboretum i skieruj się do obszaru, który wydaje się Pelleratorem naprzeciwko prawdziwego Pelleratora. Otwórz go i weź Hose. Wróć do Parrot Lobby i podejź do lampy. Użyj Hose na lampie, a zostanie ci w ręku druga końcówka Hose. Podejź do Succ-U-Bus i podaruj mu drugi koniec

### Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....  
słownie złotych .....  
..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek  
**SILVER SHARK s.c.**  
**Bank Zachodni S.A.**  
**II Oddział we Wrocławiu**  
**NR 11201665-116639-136-3000**

stempel  
pobrano opłatę  
zł.....  
podpis przyjmującego

### Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....  
słownie złotych .....  
..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek  
**SILVER SHARK s.c.**  
**Bank Zachodni S.A.**  
**II Oddział we Wrocławiu**  
**NR 11201665-116639-136-3000**

stempel  
pobrano opłatę  
zł.....  
podpis przyjmującego



### Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....  
słownie złotych .....  
..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek  
**SILVER SHARK s.c.**  
**Bank Zachodni S.A.**  
**II Oddział we Wrocławiu**  
**NR 11201665-116639-136-3000**

stempel  
pobrano opłatę  
zł.....  
podpis przyjmującego

Hose, a on w podzięce eksploduje. Wróć do światelka i zobaczysz, że coś się pojawiło. Oh! To nos Titanii!!! Weź go i przejdź do następnej zagadki.

## Tworzenie muzyki

Potrzebne: 1st Class

Jeśli wcześniej, zwiedzając lokację, wpadłeś na chwilkę do Restauracji dla pierwszej klasy, zapewne przeraziłeś się okropną muzyką. Aby coś z tym zrobić, skieruj się do Music Room (Pelleratorem) i spójrz na krzesła. Zanotuj ustawienia i skopijuj je na panelu kontrolnym, wciśnij czerwony przycisk, by odegrać parę przyjemnych dla ucha dźwięków. Jednak zdaje się, że mnóstwo ludzi ma z tym problemy i nawet nie podejrzewają, że rozwiązanie muzycznej zagadki znajduje się w tyłu pudełka gry. Oto gotowe ustawienia dla tych co się pogubili:

Lewa góra :  
Nie ruszaj ich, są akurat w dobrej pozycji

Prawa góra:  
pionowy suwak - drugi od góry

Poziomy suwak - trzeci od lewej

Górna galka - szczyt po prawej

Dolna galka - szczyt po lewej

Lewy dół:  
pionowy suwak - czwarty od góry (daleki dół)

Poziomy suwak - najdalszy lewy  
Górna galka - szczyt po lewej

Dolna galka - szczyt po lewej

Prawy dół:  
pionowy suwak - trzeci od góry

poziomy suwak - czwarty od lewej (daleki prawy)

górną galka - szczyt po lewej

dolną galka - szczyt po prawej

W końcu wszystkie cztery zielone światelka powinny rozblysnąć. Jeśli wszystko poszło tak jak powinno, koncert powinien trwać około 1,40 i wszystkie instrumenty przestaną grać jednocześnie z „ping” na końcu. Odwróć się i skieruj do fonografa, a następnie wciśnij „Record”. Wróć do panelu i odegraj partyjkę muzyczki od początku. Wróć do fonografa i wciśnij stop (trójkątny przycisk). Zagraj to, co ci się nagrało, następnie zatrzymaj i wyciągnij cylinder z urządzenia (wciśnij dwa razy

trójkąt). Weź cylinder i ucho fonografa, które w rzeczywistości jest kolejną częścią Titanii. Skieruj się do Pelleratora i udaj się w kierunku Restauracji dla pierwszej klasy. Namolny robot poinformuje cię (z fhanncuscim akcentheem), że wszystkie stoliki są zarezerwowane. Oderwij mu ramię i uderz nim w środek jego pośladek, rób tak, dopóki robot się nie podda. Proces ten może zająć trochę czasu i może wymagać kilku prób, ale jeśli robisz to poprawnie, robot będzie krzyczał „You are hitting me in my Achilles Buttock”, czyli w wolnym tłumaczeniu: „Uderzasz mnie w pośladek Achillesa”. Gdy już osiągniesz nad francuskim złodem władzę, pozwoli ci on usiąść przy stoliku Scraliontisa. Znajdziesz tam serwetkę, zielony Fuse oraz drugie ramię robota trzymające klucz. Podejdź do systemu muzycznego i otwórz go ramieniem trzymającym klucz. Wsuń cylinder (dwa razy wciśnij kwadrat), odwróć go na bok i zastąp go tym, na którym wcześniej nagrałeś swoje dźwięki. Wciśnij „play” (trójkąt) i wróć do robota, który tak bardzo się zrelaksuje muzyką, że wypuści Titanii's Auditory Center. Jeśli nagranie ci nie wyszło, będziesz musiał wrócić do pokoju z muzykami i powtórzyć sesję.

## Kurczak papugi

Potrzebne: 1st Class, serwetka (Napkin)

Papuga nagle zażyczy sobie gorącego kurczaka, więc trzeba będzie spełnić jej wyuzdaną prośbę. Jeśli nie masz potrawy, idź do FuseBox i poruszaj żółtą galką, by wziąć żółty Fuse. Będziesz także potrzebował zachować w swoim Designer Room Number lokację papugi, czyli Parrot Lobby. Windą udaj się na piętro SGT Class i wejdź do restauracji. Przesuń przełącznik, aby dostać kurczaka (ale jeśli masz już takiego, lecz jest zimny, daj go najpierw Succ-U-Busowi). Użyj kurczaka na swej serwetce, a następnie na środkowym kranie, by poleć go musztardą. Wyślij tak wykonaną potrawę do Parrot Lobby, używając Succ-U-Busa (wrzuc kurczaka do pojemnika, przenieś z Designer Room Number kwadracik z Parrot Lobby na Succ-U-Bus i wciśnij „send”). Następnie windą wjedź na Top of the Well i skieruj się do Parrot Lobby. Nadeszła odpowiednia chwila na mały save. Podejdź do Succ-U-Bus, uaktywnij go i wciśnij „Receive”, weź cylinder, użyj ponownie kurczaka na serwetce i skieruj się do klatki. Przesuń papugę jak najbardziej w lewo i pozwól jej, by ci zabrała kurczaka. Gdy ptaszyna delektować się będzie swym ulubionym posiłkiem, zabierz jej patyk z klatki. W rzeczywistości okaże się on kolejną częścią Titanii (Centra Intelligence

Core). Jeśli ci się ta sztuczka nie uda, po prostu spróbuj ponownie, rozpoczynając od miejsca, w którym wykonałeś save gry.

## Zmiany w pogodzie

Potrzebne: 1st Class, obydwa ramiona francuskiego robota, Green Fuse

Zgodnie z tym co mówił DeskBot, głos RowBota jest troszeczkę śmieszny, więc zrobmy małe dochodzenie. Idź do pokoju Titanii, następnie do FuseBox. Otwórz go i weź palkę z zielonego Fuse, a następnie przekręć galkę. Wróć na Top of the Well i gondolą przepłyń do Arboretum. Stań przed

sprawnym już Arboretum i zmień sezon na jesień. O! Chyba udało ci się znaleźć kolejną część Titanii. Użyj długiej palki, by dostać się do Titanii Speech Center. Następnie zmień porę roku na zimę, odwróć się, a czeka cię kolejna niespodzianka. Otoczenie wokół ciebie zamarzło. Skieruj się do obszaru naprzeciwko Pelleratora (tam gdzie znalazłeś Hose). Odwróć się i podejdź do RowBota. Kliknij na jego klatce pierśiowej, by wydobyc dwa przyciski. Działają one nieco dziwnie: gdy wciskasz jeden, drugi wyskakuje, a ty musi sprawić, by obydwa pozostały wciśnięte. Gdybyś miał trzecią rękę... Przecież masz! Użyj ramię francuskiego robota, by wcisnąć obydwa przyciski w tym samym momencie. Gdy w końcu RowBot przestanie śpiewać, dzięki przełączeniu obydwu dźwigni, możesz wziąć jego usta, które należą do Titanii. Aby móc opuścić obszar, będziesz musiał zmienić porę roku z zimy na jakąkolwiek inną - byle cieplejszą.

## Składanie Titanii w jedną całość

Potrzebne: Wszystkie 11 części

Titanii: para oczu, uszu, usta, serce i cztery centrale. Włóż to wszystko do Titanii, natomiast centrale ulóż w następującej kolejności:

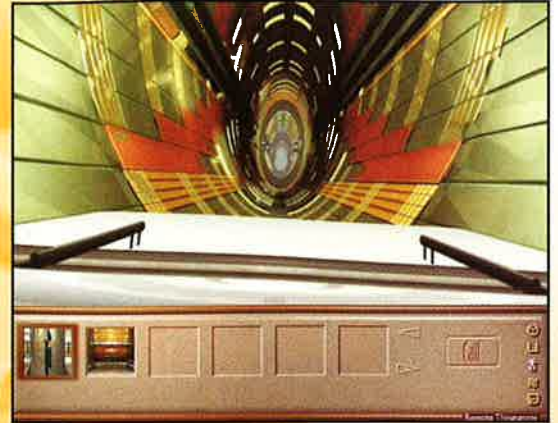
żółty - czerwony - niebieski - zielony

Gdy kobiecina przywróci się do życia, pokój za nią w końcu stanie się dla ciebie dostępny i w ten sposób wejdiesz na Mostek.

## Powrót do domu

Potrzebne: Działająca Titania

Wejdź na Mostek i podejdź do zawieszzonego kasku. Użyj fotografii domu na slocie, oraz swego PETa, aby uaktywnić nawigację. Będzie to nieco skomplikowane do rozwiązania, ale bądźmy dobrej myśli. Kontrola nawigacyjna Titanii może być użyta na podstawie fotografii z twego domu.



Musisz ułożyć odpowiednio wybrane trzy gwiazdy w stosunkowo mały trójkąt. Więc idź do widoku na zdjęcie, podnieś gwiazdę (będzie podświetlona krzyżem) i wróć do widoku na gwiazdy. Teraz rozepnij się dookoła, aż znajdziesz tę gwiazdę, którą podświetliłeś (będzie oznakowana żółtym diamentem). Uszereguj krzyż i diament w ten sposób, aby wszystkie koordynujące światła gwiazd zaczęły mrugać. Wciśnij L na klawiaturze i z powrotem przełącz się na widok domu, by wziąć kolejną gwiazdkę. Wróć do mapy gwiazd i zlokalizuj drugą gwiazdę, i ponownie wciśnij L. Pojawi się lina pomiędzy gwiazdą a czerwonym krzyżem. Aby ukończyć trójkąt, podnieś trzecią gwiazdę ze zdjęcia, znajdź ją na mapie i używając L, zamknij ją w utworzonym trójkącie. Wciśnij „Set Destination”, wyjdź z kasku i skieruj się w stronę kierownicy. Wciśnij „Go” i z okrzykiem „Home, sweet home” udaj się w domowe pielesze.

Na koniec mała klawiszologia, która funkcjonuje podczas sesji w kasku:

TAB przełącza pomiędzy mapą gwiazd a zdjęciem domu  
Z lewo  
X prawo  
« góra  
/ dół  
; przód  
. tył  
SPACE zatrzymanie ruchu  
L zamrożenie współrzędnych  
D odwrotne do L

Więcej tipsów i programy z tipsami znajdziesz na CD (Bonus/Bonus2/Tips). Tamże trainery, edytory do gier itp.

## Commandos: Behind Enemy Lines

(Eidos)

Kody do etapów

2: 4JXB	8: 52WJ7	14: T18D1
3: ZDD1T	9: 924BF	15: XQWDC
4: RFF1J	10: HYBM3	16: L9IPV
5: K4TCG	11: JFOP3	17: 5LIMV
6: DT1WN	12: 4MB4D	18: YJOJG
7: IH3W1	13: BJK4Y	20: GDKWT



## Forsaken

(Acclaim)

Wpisz w dowolnym menu:

BUBBLES	- cheat mode on
IAMZEUS	- god mode on/off
FULLMONTY	- wybór levelu on/off (lub THEFULLMONTY)
TITSOOT	- hmm... statek dla ludzi powyżej 18 roku życia ;-)
LUMBERJACK i JIMBEAM	- rakiety (różne)



Gdyby tipsy nie chciały działać, wpisz je małymi literami.

## Grand Theft Auto

(DMA Designs)

Podpowiedzi:

• w pierwszym poziomie w San Andreas czołg ukryty jest w zach. Sailors Wharf, a dokładniej w dokach stojących wzdłuż brzegu. Wjechać trzeba górą przez bramę.



• drugi czołg stoi w pln-zach. Miramire (Vice City), także na pierwszym poziomie, a dostać się do niego można biorąc motor i przeskakując przez ogrodzenie, poczynawszy od pierwszego budynku w prawo.

• najlepszy w/g mnie jest "szał zabijania" oczywiście na pierwszym poziomie w zach. Aye Valley, w San Andreas. Ukryty jest w furgonetce w kwiatu, stojącej na parkingu, na dole ekranu.

Nadestął: Filip Kasprzyk

## Guts'N'Garters

(Ocean)

Wpisz (dużymi literami): GUTS  
DAVESCHEAT.

Efekt - dostęp do wszelkiej broni.



## Motorhead

(Gremlin Interactive)

Nowe tipsy:

- All Cars & Tracks:  
Zaloguj się jako: R Peterson, zespół: Swe.
- Ignition-mode:  
Zaloguj się jako Ignition, zespół: UDS.
- Avenger: (tylko dla posiadaczy dopalaczy)  
Zaloguj się jako Avenger, zespół: Zx. To powinno ucieszyć szczególnie miłośników... ZX Spectrum
- Water Mode: (tylko dla posiadaczy dopalaczy)  
Zaloguj się jako: Ramlosa, zespół: H2O.
- Hell Mode: (tylko dla posiadaczy dopalaczy)  
Zaloguj się jako: Lemmy, zespół: Ace.
- LA-style suspension:  
Zaloguj się jako g-ride, nazwa zespołu: west.
- Moon gravity:  
W "personal options" zaloguj się jako Buzz Aldrin (zespół: NASA).
- TRON-mode: (tylko dla posiadaczy dopalaczy):  
Wpisz się jako: tribute to tron. I popatrz teraz na grafikę w grze...



## Shadowmaster

(Psygnosis)

W main menu naciśnij jednocześnie F2 i F3 - powinieneś ujrzeć komunikat "cheats on". Teraz wciśnij klawisz + (plus) i naciśnij Backspace, by móc wpisać cheata. Wpisz:



ALLOW SINGLE	- tryb single-player na levelach multiplayerowych
TURBO	- turbo mode
THE WHOLE OF CREATION	- wyłącza cheaty
SCOUSE	- włącza kombinacje klawiszy:
SHIFT-F9	- skok o level
F11	- amunicja
F12	- energia

## Unreal

(Epic Megagames)

Dodatkowe kody (poprzednio - CDA 08/98). Naciśnij ~ by wywołać konsolę, wpisz kod, naciśnij Enter, ponownie naciśnij ~.



INVISIBLE	- jesteśmy niewidzialni
KILLPAWNS	- zabija wszystkie potwory
SLOMO #	- tempo gry (1.0 - normalne)
PLAYERONLY	- zamraża potwory. Powtórne wpisanie anuluje go.

Uwaga: sporo więcej o Unrealu - w pliku tekstowym z tipsami na CD.

## World Cup '98

(EA Sports)

Wpisz:

Take a Dive	- wybór dowolnego gracza
Hot Potato	- ???
Big Heads	- duże głowy
Skeleton Players	- wyjątkowo chudzi gracze ;-)
Crazy Ball	- piłka szaleje!
Silly Moves	- komputer gra tak dobrze, jak nasza reprezentacja ;-)
Flaming Ball	- płonąca piłka?!
Alien Model	- horror na stadionie
Zico	- włącza "1982 Classic Match"
Hurst	- włącza "'82,'74,'70,'66 Classic Match"



## Spec\_Ops

(Take 2 Interactive)

Edytujcie save-game spod np. Dos Navigatora. Zaraz na początku save'a znajdziecie dwie liczby, odpowiadające za numer misji i numer fazy. Wystarczy zmienić je na wartość 05 03 by uzyskać dostęp do wszystkich zadań. Wcześniej zrób sobie kopię bezpieczeństwa tego pliku!



## X-Com: Interceptor

(Microprose)

Naciśnij CTRL-e - zanim wpiszesz cheaty powinieneś usłyszeć dwa "bipnięcia". Teraz wpisz:

battlecheat	= włącza cheaty w trybie lotu
canttouchthis	= nietykalność
fillerup	= walka na dowolnym dystansie
knowitall	= masz zakończone wszystkie badania naukowe
quickbase	= kończy (szybko) wszelkie konstruowane budowle
payday	= kasa





**Prenumerata i zamawianie archiwaliów:**

1. Należy **BARDZO CZYTELNICIE I DOKŁADNIE** wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki "od miesiaca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy, sześć lub dwanaście numerów), stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Numery znajdujące się w sprzedaży od 3 tygodni (po 20-tym danego miesiąca), należy zamawiać w rubryce "Numery archiwalne". Ceny archiwaliów: nr 3/96 i 4/96 9 zł, pozostałe numery: 12 zł (1/96 - wyczerpany, 2/96 - wyczerpany, 7-8/97 - wyczerpany, 10/7 - wyczerpany). Zamawiając egzemplarz archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 1/98-styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpisać łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty wysyłki zamówionych numerów, pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listowych, uwzględniamy zamówienia **WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH**. Zamówienia wysłane w listach **NIE BĘDĄ REALIZOWANE**.
7. Wpłata za miesiąc następny powinna być dokonana do dziesiątego dnia miesiąca poprzedzającego prenumeratę. Innymi słowy: jeśli chcesz otrzymać np. numer majowy, to należy wypełnić przekaz i wpłacić wliczoną kwotę do dnia 10-go kwietnia. Przekroczenie tej daty powoduje opóźnienia w doręczeniu prenumeraty.
8. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one integralną część czasopisma.
9. Prenumerata zagraniczna 100% drożej.

Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

**Reklamacje:**

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godz. od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.  
(Daniel Śniegón, tel. 071 343 70 71 w. 338, e-mail: silver.biuro@mikrozet.wroc.pl).  
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją, co dokładnie się z nimi dzieje. Zostaną sprawdzone i wymienione na sprawne.

**UWAGA OSTRZEŻENIE: NA PŁYTCIE PEŁNA WERSJA GRY  
TIMESHOCK !!! 2xCD  
124 strony!!!**

**CD-ACTION**

Numer 67/98 (26)  
Lipiec 1998

**GEX**  
Enter the Gecko

Army Men  
Forsaken

Cyberstorm II: Corporate Wars  
Spec Ops: Rangers Lead the Way  
The X-Files Unrestricted Access



**PRENUMERATA**

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4

Po co PIN?  
Od początku marca 1998 roku każda osoba składająca zamówienie w naszym wydawnictwie dostaje swój PIN czyli numer identyfikacyjny. W razie pytań w sprawach zamówień lub w przypadku następnych zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
**PC SHAREWARE**

od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- sześć numerów z CD 39,96zł
- dwanaście numerów z CD 79,92zł
- numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- trzy numery 27,98zł
- sześć numerów 55,96zł
- dwanaście numerów 111,92zł
- numery archiwalne .....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
**PC SHAREWARE**

od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- sześć numerów z CD 39,96zł
- dwanaście numerów z CD 79,92zł
- numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- trzy numery 27,98zł
- sześć numerów 55,96zł
- dwanaście numerów 111,92zł
- numery archiwalne .....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
**PC SHAREWARE**

od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- sześć numerów z CD 39,96zł
- dwanaście numerów z CD 79,92zł
- numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- trzy numery 27,98zł
- sześć numerów 55,96zł
- dwanaście numerów 111,92zł
- numery archiwalne .....

podpis zamawiającego

Nasz NIP: .....  
 proszę o przesłanie faktury VAT.

Upowiadamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię (nazwisko) (czepnie)

# TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	1	<b>World Cup '98</b> Ea Sports/THQ	PC, PSX, Gameboy, N64
2	2	<b>Grand Turismo</b> Sony Computer Entertainment	PSX
3	-	<b>Unreal</b> GT/Epic Megagames	PC
4	3	<b>Resident Evil 2</b> Virgin/Capcom	PSX
5	4	<b>Tomb Raider</b> Platinum/Eidos Interactive	PC, PSX, Saturn
6	5	<b>Tekken 2</b> Platinum/Namco/SCE	PSX
7	6	<b>Men in Black</b> Gremlin Interactive	PC, PSX
8	-	<b>World League Soccer '98</b> Eidos Interactive/ Sega	PC, PSX, Saturn
9	8	<b>Crash Bandicoot</b> Platinum/SCE	PSX
10	11	<b>Micro Machines V3</b> Platinum/Codemasters	PC, PSX
11	12	<b>Goldeneye 007</b> Nintendo	N64
12	9	<b>Die Hard Trilogy</b> Platinum/Fox/EA	PC, PSX, N64, Saturn
13	10	<b>FIFA: RTWC '98</b> EA Sports	PC, PSX, N64, Saturn
14	7	<b>Forsaken</b> Acclaim	PC, PSX
15	14	<b>Tomb Raider 2</b> Eidos/Core Design	PC, PSX
16	13	<b>Quake 2 Missions: The Reckoning</b> Activision	PC
17	15	<b>GTA</b> Take 2 Interactive	PC, PSX
18	21	<b>Tomb Raider: Unfinished Business</b> Premier Collection/Eidos Interactive	PC
19	27	<b>Theme Park</b> EA Classic/Bullfrog/Acid Software	PC, PSX, Amiga
20	16	<b>ISS Pro</b> Platinum/Konami	PSX

# Ranking Gier

## TOP 5 PC

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Pięć najlepszych gier na PC

1	-	<b>Unreal</b> GT/Epic Megagames
2	1	<b>World Cup '98</b> EA Sports
3	2	<b>Quake 2 Missions: The Reckoning</b> Activision
4	4	<b>Ultimate Soccer Manager '98</b> Sierra/Cendant
5	5	<b>Sensible Soccer '98</b> GTI/Sensible

## POLSKI TOP 10

1	-	<b>Starcraft</b> - 252
2	1	<b>GTA</b> - 232
3	4	<b>Fighting Force</b> - 206
4	2	<b>Quake 2</b> - 190
5	-	<b>World Cup 98</b> - 166
6	-	<b>Spec Ops</b> - 148
7	-	<b>Forsaken</b> - 105
8	5	<b>TOCA</b> - 087
9	-	<b>Tomb Raider 2</b> - 061
10	6	<b>Myth</b> - 053

Ojji, zakotlowało się na liście! Dużo nowości! Starcraft od razu na pierwszym miejscu! GTA, mimo iż uzyskała więcej punktów niż miesiąc temu, musi zadowolić się pozycją wicelidera. Quake 2 się obsuwa, a pojawienie się Unreala na pewno nie wyjdzie mu na zdrowie ;). Gorączka mundialowa zaowocowała dość wysokim debiutem World Cup 98, TR2 ponownie zawitał na listę; ciekawe czy na długo? To już zależy od Was... Mimo wakacji nie zapominajcie o wysyłaniu kartek pocztowych z maksymalnie trzema propozycjami do naszej listy przebojów!

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....  
słownie złotych  
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCLAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego..... zł.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....  
słownie złotych  
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCLAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego..... zł.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....  
słownie złotych  
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCLAW**  
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego..... zł.....



W następnym numerze  
**WRZEŚNIOWA REWELACJA**

pełna wersja gry

**Eastern Front**

To jeszcze nie koniec

**NIESPODZIANEK!**



Szukaj nas w kioskach już 24-tego sierpnia



To jeszcze nie koniec.  
Jest przecież



**W wakacyjnym numerze między innymi:**  
poradniki dla zdesperowanych amatorów gier Might&Magic VI,  
Black Dahlia, Zork Grand Inquisitor, Starcraft oraz cała masa tipsów.